

Національна академія педагогічних наук України  
Інститут обдарованої дитини

В. М. Тарадайник

**ВИКОРИСТАННЯ ІНФОРМАЦІЙНО-  
СОЦІАЛЬНОГО СЕРЕДОВИЩА РОЗВИТКУ  
ОБДАРОВАНОЇ ДИТИНИ**

Посібник

Київ 2014

УДК 37.091.212+37.013.42

ББК 74.200.5+74р

Т 19

*Рекомендовано до друку Вченою радою Інституту обдарованої дитини НАПН України (протокол № 6 від 25.06.2014 р.)*

Рецензенти:

**Н. В. Аніщенко**, кандидат педагогічних наук, доцент, завідувач відділом діагностики обдарованості Інституту обдарованої дитини НАПН України;

**Н. Ф. Литовченко**, кандидат психологічних наук, доцент кафедри загальної та практичної психології Ніжинського державного університету імені Миколи Гоголя

**Тарадайник В. М.**

Т 19 Використання інформаційно-соціального середовища розвитку обдарованої дитини : посібник / В. М. Тарадайник. – К. : Інститут обдарованої дитини, 2014. – 68 с.

ISBN 978-966-2633-36-8

У посібнику представлено теоретичне узагальнення поняття інформаційного простору, його структуру та сутність взаємодії в інформаційно-соціальному середовищі. Розкрито суть віртуальної реальності та вплив штучно модельованого динамічного континууму на становлення особистості.

Досліджено формування складної структури образу «Я» з позицій інтерактивних процесів взаємодії двох семіотичних систем (мови та культури) з урахуванням психолінгвістики, лінгвокультурології та когнітології.

Представлено аналіз інформаційно-соціального середовища для розвитку обдарованих дітей та розглянуто фактори, які істотно впливають на формування та соціалізацію особистості.

Посібник буде корисним для керівників, психологів, педагогічних працівників для використання у роботі з обдарованими дітьми.

ISBN 978-966-2633-36-8

УДК 37.091.212+37.013.42

ББК 74.200.5+74р

© Інститут обдарованої дитини НАПН України, 2014

---

---

## Зміст

<b>Вступ .....</b>	<b>4</b>
<b>Розділ 1. ІНФОРМАЦІЙНО-СОЦІАЛЬНЕ СЕРЕДОВИЩЕ ЯК СКЛАДОВА СУЧАСНОГО СУСПІЛЬСТВА .....</b>	<b>5</b>
1.1. Поняття інформаційного простору та його структура .....	5
1.2. Інформаційно-соціальне середовище як психологічна категорія та сутність взаємодії .....	11
<b>Розділ 2. ВПЛИВ ІНФОРМАЦІЙНО-СОЦІАЛЬНОГО СЕРЕДОВИЩА НА СТАНОВЛЕННЯ ОСОБИСТОСТІ .....</b>	<b>21</b>
2.1. Соціальні мережі як провідний вид спілкування в інформаційно-соціальному середовищі .....	21
2.2. Культура Інтернет-спілкування особистостей у соціальних мережах .....	25
2.3. Вплив віртуального спілкування в соціальних мережах на розвиток особистості .....	31
2.4. Взаємозв'язок спілкування в інформаційно-соціальному середовищі та розвитку самосвідомості особистості .....	38
<b>Розділ 3. АНАЛІЗ ІНФОРМАЦІЙНО-СОЦІАЛЬНОГО СЕРЕДОВИЩА ДЛЯ РОЗВИТКУ ОБДАРОВАНИХ ДІТЕЙ ...</b>	<b>43</b>
3.1. Небезпеки інформаційно-соціального середовища для особистості .....	43
3.2. Проблема соціалізації обдарованих дітей .....	56
<b>Висновки .....</b>	<b>63</b>
<b>Література .....</b>	<b>64</b>

---

---

## Вступ

Наразі проблеми віртуальності, віртуальної реальності привертають все більшу увагу дослідників найрізноманітніших дисциплін, що цілком закономірно. Цифрова електроніка, що стала символом науково-технічного прогресу сучасності, не лише активно увійшла в повсякденне життя кожної людини, але її продукти, істотно змінюючи менталітет, свідомість, психологію сприйняття людини, активно витісняють традиційну культуру, книги і класичне мистецтво з актуального простору сучасної цивілізації [24].

Віртуальність є однією з тих сфер культури майбутнього, в якій активно реалізується багато напрямів розвитку особистості. Причини цього кореняться не лише в безсумнівно побутовій та науково допоміжній користі дигітальної (цифрової) техніки.

У зв'язку з цим виникає актуальна необхідність вписати нову сторінку в соціальний та комунікативний розвиток особистості, відкрити спеціальний розділ, що вивчає весь комплекс віртуальних явищ у сфері сучасного досвіду – віртуалістику. Термін «віртуалістика» досить активно і в різних сенсах використовується в сучасних текстах. Найчастіше ним позначають всю сукупність елементів, пов'язаних не лише із віртуальною реальністю, а й з будь-яким використанням інформаційно-соціального середовища. На нашу думку, згідно з неписаними правилами вітчизняного словотвору цей термін більш за все підходить для позначення відповідної науки або її галузі (за аналогією з лінгвістикою, компаративістикою тощо).

---

# **Розділ 1. ІНФОРМАЦІЙНО-СОЦІАЛЬНЕ СЕРЕДОВИЩЕ ЯК СКЛАДОВА СУЧАСНОГО СУСПІЛЬСТВА**

## **1.1. Поняття інформаційного простору та його структура**

Починаючи з останніх років ХХ ст. активно почали вживати у засобах масової інформації та в науковому обороті такі вирази, як «віртуалізація суспільства», «віртуальна спільнота», «інформаційний простір», «інформаційний ресурс» тощо. Широке розповсюдження нової термінології є симптоматичним, оскільки воно відображає зростаючу роль комп'ютерних технологій для повсякденного життя людей, науки і публічного управління.

Зазначені терміни часто використовуються для характеристики певних зрушень, які відбуваються в різних сферах суспільного життя у зв'язку з інформатизацією, технологізацією соціального управління, формуванням соціально-технологічного типу знань та інших процесів, пов'язаних з формуванням нового стану сучасного суспільства [4; 5; 8]. Зазначені процеси властиві також для українського суспільства, в якому нагальними проблемами є вдосконалення діяльності органів публічної влади, вирішення проблем прозорості їхньої діяльності та доступності до інформаційних ресурсів, розвиток науково-технологічної сфери. Це потребує, серед іншого, системної трансформації інформаційної діяльності, насамперед органів державної влади, на основі обґрунтованих теоретико-методологічних підходів щодо використання інформації та знання в цілях суспільного розвитку [19]. Інформація та знання (інформаційні ресурси) є когнітивним базисом сучасного інформаційного простору, що й визначає актуальність проблематики, яка зазначена в назві цього посібника.

Сучасні суспільства живуть в умовах надмірної кількості інформації і одночасно дефіциту знань. Цей фактор особливо негативно позначається на пострадянських країнах, які знаходяться в процесі трансформації. Економічні, політичні, соціальні, культурні кризи, що виявляються на пострадянському просторі, детерміновані насамперед кризами ідей у відповідних сферах публічного управління.

Подолання кризового стану залежить, серед іншого, від здатності розробляти інформаційну політику щодо формування інформаційного простору відповідно до національних інтересів. У зв'язку з цим виникає необхідність у теоретико-методологічному аналізі окремих понять інформаційної сфери в соціально-культурному та управлінському аспектах в контексті формування елементів інформаційного суспільства як нового типу соціальної організації. Предметом цього аналізу є поняття інформаційного простору, стан та параметри якого є суттєвими характеристиками переходу від індустріального до інформаційного суспільства, концепт якого наразі ототожнюється з демократичним суспільством. Необхідність такого аналізу виникає також у зв'язку з вільним застосуванням цього поняття, що є неприпустимим методологічним прийомом в тих випадках, коли йдеться про наукове обґрунтування стратегії суспільного розвитку на основі використання інформаційного простору держави та її інформаційних ресурсів. Саме в цьому контексті виникає проблема інформаційного простору як наукового поняття, що потребує методологічно вивіреного змісту. І хоча цей термін часто вживається в контексті вдосконалення діяльності органів публічного управління та суспільного життя, його точна семантика не розкривається, а соціально-культурний аспект фактично не відокремлюється від технологічного. Виключенням є невелика за обсягом стаття М. М. Слюсаревського, в якій інформаційний простір розглядається як об'єкт політико-психологічного аналізу [13].

У науковому та публіцистичному дискурсі термін «інформаційний простір» застосовують в різних контекстах для позначення системи зовнішніх та внутрішньоорганізаційних потоків інформації, які в свою чергу можуть мати різні характеристики з точки зору джерел, змісту, методів збору, передачі та інтенсивності обміну інформацією тощо [5, С. 24]. Він також може використовуватися у словосполученні, що вказує на певну сферу суспільної діяльності, яка охоплюється конкретною системою потоків інформації. У цьому сенсі говорять про інформаційні економічний, науково-технічний, освітній тощо простори. Вживання цього терміну в зазначеному контексті не має особливого евристичного потенціалу, оскільки більшою мірою вказує на просторові та суто технічні і технологічні аспекти обміну інформацією. Евристичний зміст цей термін набуває в разі вживання його як конструкту, що характеризує процес застосування інформації в якості інструменту впливу на цільові групи або, за термінологією французького соціолога П. Бурдьє, на соціальних агентів [3], діяльність яких спрямована на суспільний розвиток. Характеристики

інформаційного простору в цьому аспекті є основними ознаками соціально-культурної революції, що засвідчує перехід від індустріального до інформаційного суспільства – нового типу соціальної організації, в якому інформаційний простір є одним із ключових факторів суспільного розвитку.

На думку низки критиків концепцій інформаційного суспільства, необґрунтованість висновку щодо формування нового типу цивілізації спричинена ототожненням таких феноменів як «інформація» та «знання» [3; 2]. Однак ігнорування різниці між ними можна пояснити досить складною епістемологічною ситуацією щодо цих понять. У певних межах цієї різниці можна нехтувати, оскільки перше і друге є продуктом інтелектуальної діяльності людини. Варто наголосити, що наразі немає чіткого визначення інформації, хоча цій проблематиці присвячено безліч наукових і науково-популярних праць, де розкрито як вузькі, так і широкі інтерпретації інформації. Змістовний аналіз окремих наукових підходів до феномена інформації виходить за межі посібника.

Однак без розуміння сутності співвідношення «інформація – знання» ми не зможемо методологічно коректно розглянути проблему інформаційного простору. Для цього скористаємось результатами праць, в яких досить ґрунтовно проаналізовано феномен інформації та етапи становлення наукових уявлень про нього [11; 14].

Для аналізу сутності інформаційного простору застосуємо інструментальне значення інформації як повідомлення (message) [14], але з орієнтацією на критерії, за якими Н. Луман пропонує розрізняти поняття «інформація» та «знання». Уточнюючи цю позицію, наголосимо, що йдеться про соціальну інформацію, оскільки окрім інформації, що циркулює в суспільстві, розрізняють біологічну та машинну (технічну) інформацію, інтерпретації якої укладаються в природничу концепцію інформації. Отже, Н. Луман вважає, що інформацію необхідно визначати, по-перше, через «подію», по-друге, через «розрізнення». За таким підходом повідомлення є інформацією у випадку, якщо воно містить в собі елемент раптовості та, в цьому сенсі, є подією для адресата. Після завершення акту інформування повідомлення втрачає якість інформації. Критерій «розрізнення» означає, що повідомлення забезпечує можливість адресату визначити різницю між існуючим та можливим (майбутнім) станом речей. Номінатом такої інформації може бути термін «семантична інформація», який було запропоновано українським вченим Ю. М. Канигіним. Він виділяє три особливості реакції будь-якої цілеспрямованої інтелектуальної системи на семантичну інформацію: раптовість,

конструктивність, усвідомленість (навмисність). «Чим вищий рівень раптовості і релевантності повідомлень, що досягається усвідомлено, тобто когнітивним (логічним) шляхом, тим вищі інтелектуальні системи: будь то людина, народ, суспільство, вища тварина або ЕОМ» [7].

Діалектичний зв'язок між інформацією та знанням встановлюється у процесі прийняття рішень. Інформація стає знанням, якщо на основі повідомлення адресатом прийнято певне рішення. Останнє не може відбутись без трансформації інформації (повідомлення) в знання. Н. Луман робить висновок, що потреба в інформації в сучасних суспільствах визначається не стільки неповнотою знань, скільки залежністю суспільства від необхідності приймати безліч рішень, особливо із структурних питань функціонування суспільства. Тому в суспільстві переважають реактивні, а не когнітивні стратегії прийняття рішень, які, ти не менш, забезпечують їх послідовність та оперативну узгодженість. У сучасних умовах нам доступний більший масив знань, «але знання, щоб стати знанням, має бути перетворено в інформацію. Це можна помітити лише за умови розрізнення понять “знання” та “інформації”» [9], що представляють собою функціональну властивість суб'єктів активно реагувати на розбіжність між наявним і нормальним (бажаним) станом їх свідомості [14]. Саме зростаюча кількість комунікацій, тиражування та швидкість розповсюдження інформації, а не знання, є суттєвими характеристиками сучасного суспільства. Інформація в цих комунікаціях є не стільки ресурсом, скільки стимулом (мотивом) діяльності. Інформація – операціональна, і в цій якості слугує обґрунтуванням/виправданням дій [2].

З цієї точки зору можна піддати сумніву логічну обґрунтованість розуміння інформаційного простору як території розповсюдження інформації за допомогою конкретних механізмів системи інформації та зв'язку. Суто просторові характеристики систем комунікації – їх протяжність, структурність, співіснування та взаємодія елементів, не враховують фактори, що властиві процесам соціальної комунікації. М. М. Слюсаревський правильно зазначає, що «поняття інформаційного простору охоплює не тільки актуальну комунікативну поведінку та зумовлені нею перцептивні дії споживачів інформації, але також і відповідні стани їх психологічної готовності. Власне, на цій готовності, – стверджує він, – й тримається, якщо можна так висловитися, інформаційний простір» [13, С. 73].

Таким чином, реальний інформаційний простір не існує поза перцептивними процесами та функціональними станами психіки



споживачів інформації, й в цьому сенсі він підпорядковується законам реляційності.

Відмінність сучасного етапу розвитку комунікаційної діяльності від попереднього полягає в тому, що за останні десятиріччя створено комунікаційний канал, який є принципово новим матеріально-технічним засобом її здійснення. Його називають простором комп'ютерних комунікацій, кіберпростором або віртуальною реальністю. «Кіберпростір, – лаконічно зазначає Е. Гіденс, – це простір взаємодії, утворений глобальною мережею комп'ютерів, з яких складається Інтернет» [3]. Він передає повідомлення в фізичному просторі та астрономічному часі з небаченою раніше швидкістю та легкістю, що забезпечує можливість значно інтенсифікувати процес руху смислів у суспільстві в національному та міжнародному масштабах. У цьому аспекті кіберпростір є засобом розширення можливостей інформаційного простору, ефективне використання якого стає сучасною парадигмою суспільного розвитку. На основі аналізу можливих соціальних змін, пов'язаних з цим простором, було побудовано різні концепції постіндустріального суспільства, в яких соціально-комунікаційна революція трактується як процес створення принципово нових умов для формування соціального інтелекту, що функціонує за законами колективної творчості.

Простір комп'ютерних комунікацій є електронною версією (органічною складовою) інформаційного простору. Інші складові існують в усній та документній формах. Це означає, що кіберпростір підпорядковується закономірностям соціальної комунікації. Однак останній становить собою більш складну самоорганізуючу, самореферентну систему, що має невід'ємні характеристики відкритості, незавершеності, постійного становлення та діалогічності. Комплекс цих атрибутів забезпечує самоорганізацію комунікаційного процесу, який не підпорядковується будь-якому прямому управлінському впливу, в тому числі з боку держави.

В інформаційному просторі спонтанно виникають нові суб'єкти діяльності, або трансформуються старі, формуються специфічні форми поведінки та діяльності, які якісно відрізняються від тих, що існували раніше. Виникнення нових суб'єктних позицій, інтересів та установок, що стосуються інформаційного простору, є об'єктивною основою для долучення до цілей і завдань державної інформаційної політики вирішення проблем, пов'язаних не лише з процесом інформатизації країни, але й з формуванням єдиного соціокультурного простору з використанням Інтернету. Формування інформаційного простору як сучасної парадигми суспільного розвитку має передбачити,

насамперед, створення семантичного поля, в межах якого ефективно функціонуватиме соціальний інтелект нації, орієнтований на демократичні цінності.

Усвідомлення інформації як важливого ресурсу суспільного розвитку актуалізує експлікацію таких понять, як інформаційний простір особистості, сім'ї, колективу, соціальної системи будь-якого рівня (села, селища, міста, регіону, держави) в контексті соціального інтелекту.

Розвиток соціальної системи в цілому забезпечується шляхом її самоідентифікації на основі співставлення соціальної реальності та інформації, прийняття відповідних рішень на різних рівнях соціальної дії. Ефективність інформаційного простору залежить від змісту (смислів), який формується в сучасних умовах різними соціальними агентами. Наразі держава втратила свою монополію на його формування. Інформація розподілена серед соціальних агентів, значення яких як суб'єктів знання значно зростає в умовах кіберпростору. Роль держави полягає у визначенні зрозумілих для суспільства цілей (смислів), визначенні пріоритетів, створенні правової бази, що відповідає принципам цивільної держави, розробці та реалізації інформаційних стратегій щодо оптимального використання інтелектуальних ресурсів суспільства, які мають перейти від автономного до спільного режиму функціонування в цілях суспільного розвитку. «Інформаційне суспільство будується всім суспільством, а для цього необхідно створювати умови, переконувати суспільство, що це є необхідним». У цьому сенсі основним завданням держави є визначення пріоритетів та розроблення стратегії руху до інформаційного суспільства.

Провідні держави світу зайняли надзвичайно активну позицію щодо формування інформаційного суспільства. Вони визначили та сформулювали політику і стратегію його побудови та розвитку. До цього приєднуються країни, що розвиваються. Наразі створено міжнародні організації, що покликані сприяти побудові інформаційного суспільства – Information Society Forum [21], European survey of the Information Society (ESIS) [20]. У червні 2000 р. було прийнято Окінавську хартію глобального інформаційного суспільства [13], у 2003 р. – Декларацію Всесвітнього саміту на вищому рівні з питань інформаційного суспільства [2]. У зазначених документах фіксується зв'язок між розвитком демократії та побудовою інформаційного суспільства. Зокрема у пункті 4 Декларації зазначено, що необхідним фундаментом інформаційного суспільства є право людини на свободу переконань та їх вільне вираження, що передбачає право безперешкодно

шукати, отримувати і розповсюджувати інформацію та ідеї незалежно від державних кордонів. Роль та значення сучасного інформаційного простору як інструмента комунікації та діалогу полягає в концептуалізації здатності суспільства до самоорганізації, що здійснюється шляхом розповсюдження ліберальних цінностей, формування творчого потенціалу соціальних агентів відповідно до цілей суспільного розвитку. В Україні цей процес лише розпочинається.

## **1.2. Інформаційно-соціальне середовище як психологічна категорія та сутність взаємодії**

У ХХІ ст. виникають не лише нові технології, але і формується безмежна віра в процес глобалізації всіх сфер життя суспільства. Розвиток засобів передачі інформації прискорив процес об'єднання сфер життя, заснований на обміні даними в бізнесі, політиці й економіці. Технологія виробництва інформації ставала дешевшою, процес обміну інформацією ставав більш швидким і зручним, звільняючи, таким чином, людину від різних незручностей, пов'язаних з проблемами взаємодії особистості та окремих громадських структур.

До кінця 2000-х рр. явище мобільності вже лише здавалося основоположним фактором в успішній взаємодії людей в сферах виробництва, бізнесу, управління. Доступність віддалених інформаційних каналів з можливістю передачі колосальних обсягів даних дозволяє людині у багато разів збільшити комунікативний простір. Це в свою чергу підвищує її комунікативний, виробничий (в області інтелектуальної діяльності) та управлінський функціонал.

Проте відбуваються і процеси, що розкривають всі негативні сторони розвитку суспільства, в якому символи, відірвані від реальності, так само, як і нові смисли цих символів, набувають першорядного значення. Розглянемо комунікативні проблеми, викликані соціальними потрясіннями, що спонукають особистість до серйозних внутрішніх змін.

Якщо розглядати суспільство з точки зору системно-функціонального підходу, то у випадку домінування функції над структурою інформація перетворюється на дуже цінний ресурс. Від обсягу, новизни й актуальності такого ресурсу залежить те, як людина буде виконувати свою функцію в інформаційному суспільстві. Але при переході на новий рівень інтеграції різних сфер суспільної діяльності змінюється і уявлення про функції діяльності людини.

К. Ясперс писав з цього приводу: «Все, що людина здатна робити, робиться швидко. Їй дають завдання, але вона позбавлена послідовності

у своєму існуванні. Робота виконується доцільно. Упродовж певного часу ідентичні прийоми її роботи повторюються, але не заглиблюються у цьому повторенні так, щоб вони стали надбанням того, хто на них застосовує» [55, С. 41]. Е. Фромм у роботі «Здорове суспільство» [48] вказав також і на те, що у процесі виробництва, під впливом низки факторів, у тому числі і швидкості процесу виробництва, людина, чії функції мають приватний характер і чітко детерміновані, не здатна побачити кінцевий продукт власної праці.

Грунтуючись на цих двох висловлюваннях, робимо висновок, що в повсякденному житті принципи швидкості, поверхневості та відірваності від цілого нікуди не зникають. Соціальні ролі при всій їх уявній різноманітності та неявній прив'язці до соціальних статусів все ж чітко визначені та здебільшого остаточно сформовані (хоча багато моделей поведінки під впливом зовнішніх непрогнозованих факторів можуть видозмінюватися).

Суспільство споживання, з його зростаючою роллю ЗМІ в житті людини, лише потурає цьому, пропонуючи все більше і більше абсолютно непотрібної інформації. І, пропонуючи товари і послуги, що здаються різноманітними, воно нав'язує особистості досить обмежене коло шаблонних моделей поведінки. Індивідуалізм знову ховається за страхом відмінності від інших. Це справедливо для тих випадків, коли отримавши нові можливості для досягнення своїх цілей, задоволення потреб (в даному випадку не важливо суспільних чи індивідуальних) або ж заради простого виконання певної функції, людина все ще виконує застарілі алгоритми дії, до того ж лише задля зарахування себе до певної соціальної групи.

Нині, коли формується нова інформаційна цивілізація, процеси інтеграції різних областей людської діяльності зумовлюють великі зміни у схемі взаємодії людини та суспільства. Змінюється не лише соціальна система, а й співвідношення залежності особистості та суспільства у даній соціальній системі. Іноді це призводить до формування ілюзії свободи особистості, в той час як її дії все більше і більше регламентуються суспільством шляхом надання симуляції вибору моделі власної поведінки. Це багато в чому обумовлено тим, про що писав Т. Парсонс: «Стійкість соціальної системи можлива тільки в тому випадку, коли в якихось межах люди чинять відповідним чином, у відповідний час і у відповідному місці» [40, С. 335].

Наразі подібний принцип постулюється постійно, примножуючи і в той же час спрощуючи поведінкові моделі. Однак зовнішній вплив на систему провокує людей, які її формують, на злагоджені дії, що суперечать стабільності сприяє тому, що люди, які її формують,

роблять злагоджені вчинки, що суперечать стабільності. І за великої міри уніфікації різних процесів діяльності членів соціальної системи перехід на «небажані» моделі поведінки відбувається досить швидко. Безглуздом буде заперечення впливу оточення на особистість. А в суспільстві, де панує конформізм і почуття необхідності приналежності до якої-небудь соціальної групи, навіть бажання виділитися із загальної маси буде відбуватися за цілком прогнозованим сценарієм.

Для інформаційного суспільства, про яке в останні роки говорять все частіше, характерна велика свобода вибору моделей поведінки, здебільшого за рахунок дистанціювання людей один від одного у процесі життєдіяльності. Взаємодія людини та суспільства відбувається одночасно в декількох площинах, внаслідок чого комунікативний простір особистості значно розширюється так само, як розширюється і набір виконуваних нею соціальних ролей. Інформація стає не лише доступною, але й легко вироблюваною. За допомогою розвинених технологій в галузі засобів масової комунікації людина вивела виробництво інформації на абсолютно новий рівень, раніше недоступний широким масам. У мережі Інтернет, яка ще не визнана засобом масової інформації, тим не менш знімається багато труднощів, пов'язаних з отриманням, зберіганням і виробництвом інформації. І хоча сучасне суспільство ще не досягло тієї точки, в якій потреба кожної людини в інформації буде задовольнятися, вже зараз можливість зіткнення з так званою проблемою інформаційного голоду значно знижується.

Людина стикається з іншою проблемою. Перебуваючи в центрі декількох інформаційних полів, взаємодіючи з іншими людьми в різних сферах діяльності, вона для того, щоб у своєму розвитку не відставати від розвитку суспільства, змушена постійно розширювати власний комунікативний простір. Таким чином, людина отримує доступ до великих обсягів даних, взаємодіє з великою кількістю людей, які перебувають у тих соціальних групах, до яких вона не належить. А отже, вона стикається з все більшою кількістю соціальних ролей, що є нехарактерними для її повсякденного життя.

У такій ситуації особистості доводиться обмежувати власний комунікативний простір, звужуючи коло взаємодії з іншими, або підлаштовуватися під змінне середовище та змінювати свій набір соціальних ролей, демонструючи моделі поведінки, схожі з прийнятими у даному мікросоціумі. Ці два процеси повною мірою показують одномірність сучасної людини. Ця одновимірна людина змушена під впливом суспільства обмежувати власний вибір до гранично малої кількості опцій.

Однак нині, в умовах світової кризи, коли навіть найзавзятіші прихильники ідеї глобалізації починають визнавати її провальним проектом, людина отримала шанс позбутися прищепленої їй одномірності. Вона в силах позбутися досить обмеженого кола нав'язаних їй потреб і моделей поведінки, які в свою чергу визначають з плином часу хід думок людини.

Варто детальніше розглянути способи виходу зі сформованої ситуації, коли звичне наслідування шаблонів замінює собою творчий підхід і різностороннє розуміння взаємодії особистості та суспільства. І для початку варто згадати про те, чим відрізняється одновимірна особистість від високоорганізованої багатовимірної особистості. У своїй роботі «Одновимірна людина» Г. Маркузе [34] вказував на явище «трансплантації» суспільних потреб в індивідуальні. Це відбувається завдяки тому, що все розвинене людство рухається в бік створення інформаційної цивілізації. ЗМІ та Інтернет, величезна кількість інформаційного «сміття», методи впливу на людину за допомогою технологій НЛП і public relations здебільшого стають причиною того, що суспільні потреби сприймаються особистістю не лише як власні, але і як ті потреби, в необхідності задоволення яких вона переконалася самотійно. Задоволення цих потреб відбувається через ті ж самі засоби, якими дані «помилкові» потреби, як їх називає Маркузе, і були нав'язані.

Також є деякі тривожні тенденції в розвитку суспільства, в якому панує інформація, а взаємодія переходить на віртуальний рівень. «Тривожні тенденції тут сформульовані як ризики інформаційного суспільства, пов'язані з заміщенням духовної культури вузькопрофесійними знаннями, деформацією дозвілля, орієнтацією на розважальність, витісненням реального живого спілкування, зміною характеру людського мислення від творчого до інструментального і формалізованого» [31].

Власне саме орієнтація на розважальність, а також формалізація процесу людського мислення, а отже, і моделей поведінки, призводить до того, що особистість відкидає творчі аспекти власного рутинного існування і досить однобоко розглядає своє життя і життя свого оточення. І, на нашу думку, не можна вважати особистість багатовимірною, якщо вона використовує можливості розширення комунікативного простору за допомогою Інтернету та інших технічних засобів лише для розваг і для спрощення процесу задоволення своїх бажань, а також, якщо особа використовує в процесі віртуального взаємодії ті ж соціальні ролі, що й у повсякденному житті.

Розвиток особистості сповільнюється, якщо віртуальний світ стає для особистості рутиною і місцем, де втілюються не нові моделі поведінки, що відображають нові смисли нестандартних ситуацій, а місцем, куди проєктуються звичні шаблони, які стають ще простішими за рахунок підміни реальної взаємодії з іншими симуляцією спілкування у віртуальному середовищі. Взаємодія через Інтернет і спроби експериментувати з симулятором власної особистості у віртуальному середовищі часто призводять до того, що людина стикається з абсолютно чужими їй поняттями, смислами та поведінковими моделями. Відповідно настороженість, консервативність виборів можуть бути своєрідною реакцією на страх, викликаний думкою про те, що її поведінка в цьому, поки ще новому для неї середовищі, не буде відповідати очікуванням «жителів» цього мікросоціуму.

Настороженість і страх викликають почуття ворожості в той момент, коли людина стикається з новими для неї явищами. Георг Зіммель вважав, що «ворожість виявляється, щонайменше, деякою формою або основою людських відносин, поряд з іншою – симпатією між людьми» [18, С. 5]. І якщо ворожий настрій стосовно інших превалює, то людина, беручи участь у процесі обміну інформацією через Інтернет, починає використовувати саме ті ролі, використання яких вже призводило до досягнення поставленої мети.

Проте боязнь нового та небажання позбуватися старих перевірених методів взаємодії з іншими – далеко не всі причини, з яких особистість зупиняється у власному розвитку. Якщо розглядати основну функцію глобальної інформаційної мережі, то стає очевидним, що для успішного користування Інтернетом та безперешкодного зберігання і виробництва інформації зовсім не обов'язково пробувати грати нові соціальні ролі. Особистості достатньо знати про технічні й організаційні сторони питання спілкування через Інтернет, цього досить для успішного досягнення своїх цілей. До того ж суспільство в особі державних і соціальних інститутів до недавнього часу лише заохочувало саме такий прагматичний і функціональний підхід.

У величезних мас людей змінюється соціальний статус, відповідно і соціальні ролі, виконувані ними, також зазнають змін. А середовище Інтернет краще інших сфер суспільного життя пристосовується до системних трансформацій, викликаних зовнішніми факторами. Однак поштовх, який міг стати початком глибоких змін в суспільному устрої та суспільній свідомості, поставив перед особистістю дві дуже складні комунікативні проблеми:

1) невдоволення і агресія, викликані тим, що звичний уклад життя і поведінкові моделі, що вже «зрослися» з самою особистістю,

доводиться різко змінювати, а це позначається не тільки і не стільки на манері взаємодії з іншими людьми, скільки на зміні принципів споживання. Окрім того, сюди ж належить і страх перед невідомим майбутнім. Це ускладнює комунікацію між людьми, оскільки поведінкові очікування підкріплені лише застарілою інформацією, а нову думку і нові очікування ще не утворено;

2) часта нездатність швидко адаптуватися до нових умов, з чим стикається людина при різкій зміні або розширенні набору соціальних ролей (мається на увазі ситуація, коли навколишня обстановка змушує людину так чи інакше змінювати свої поведінкові моделі).

Швидкість розвитку суспільства завжди вища швидкості розвитку окремої людини, яка змушена постійно бути в курсі подій і внутрішньою готовою до прийняття всіх змін. Ця готовність виявляється у часі, який вона витрачає на сприйняття та засвоєння нової інформації, прийняття нових установок, зміну власних моделей поведінки і використання нових соціальних ролей. Тому друга проблема є більш важливою і актуальною, оскільки найстрашнішим для сучасної людини стає «випадання» з потоку, затримка на стадії засвоєння інформації про зміни суспільства.

Дві комунікативні проблеми, що ставлять під сумнів процес становлення інформаційної цивілізації, змушують особистість робити складний вибір: дотримуватися старого способу життя, покладаючись на застарілі установки та замінюючи одні хибні потреби на інші, такі ж неправдиві, або повною мірою використовувати нові можливості для того, щоб сформувати, змінити свої моделі поведінки, переосмисливши власне становище у суспільстві. Кожна людина по-своєму вирішує дане питання. Хтось користується анонімністю, щоб поширювати завідомо неправдиву інформацію та ображати оточуючих, хтось, використовуючи фальшиві маски, навмисно вводять інших в оману і цинічно цим користується. Лише особистість, яка відкидає закостенілий спосіб мислення та хибні потреби, прищеплені їй суспільством споживання, і творчо експериментує з власним рольовим набором, не підлаштовуючись під ті опції, які вже існують, а створюючи власні правила і норми, може стати по-справжньому незалежною від віртуальності.

Віртуальна реальність – це складна самоорганізована система, певне специфічне середовище, що сприймається чуттєво (візуально, аудіально), створюване електронними засобами комп'ютерної техніки та повністю реалізоване в психіці сприймаючого (активно діє в цьому середовищі) суб'єкта: особливий, максимально наближений до реальної дійсності (на рівні сприйняття) штучно модельований



динамічний континуум, що виникає в межах і за законами (поки тільки формується) комп'ютерно-мережевої дійсності.

Суть віртуальної реальності полягає в тому, що реципієнт, який знаходиться у спеціально обладнаному кріслі, за допомогою системи сенсорних датчиків, що з'єднують його з комп'ютером, може проникати в образі свого електронного двійника (іншого «Я») в середину кіберпростору, частково формувати його образ, активно брати участь в арт-ігрових ситуаціях, початкові установки яких пропонуються комп'ютерною програмою, модифікувати їх на свій розсуд, комунікувати як з віртуальними, фантомними персонажами програми чи власного винаходу (електронного моделювання), так і з іншими реципієнтами-учасниками, арт-партнерами, які також увійшли у цей простір через свій комп'ютер в будь-якій точці земної кулі, і при цьому переживати комплекс відчуттів, повністю адекватний діям і відчуттями людини в реальній життєвій ситуації [1].

На відміну від класичного мистецтва, віртуальні арт-світи в ідеалі орієнтовані не на зображення життя, а на його вільне моделювання, претендують бути самим життям, що самоорганізується в складній нелінійній психотехногенній системі: людина – комп'ютер – мережевий просторово-часовий континуум. Фактично це нічим не обмежуються життєві можливості людини, яка активно використовує всі органи чуттів і способи реагування на зовнішні подразники, відбувається повна електронна заміна реального життя віртуальним, створюваним за відповідними законами. Перед реципієнтом відкриваються необмежені можливості «переселення душ» і перевтілення в кого завгодно (в іншу людину, історичного чи міфологічного персонажа, тварину, фантастичну істоту, інопланетянина тощо). Найважливішою умовою такого «перевтілення» має бути постійне збереження реципієнтом свого справжнього «Я», відчуття дистанції між реальним «Я» і віртуальним. Лише в цьому випадку віртуальна реальність може претендувати на статус окремого феномена і брати участь у події естетичного досвіду [11].

У сучасній науково-фантастичній літературі та кінематографі вже продемонстровано (іноді талановито і на хорошому художньому рівні) безліч можливих моделей дій людини у віртуальній реальності, як правило, нехудожній: у них або взагалі стирається грань між реальним і віртуальним світами, або при збереженні цієї межі персонажі відвідують віртуальну реальність аж ніяк не з естетичними цілями. Прикладом може послугувати фільм «Матриця» братів Вачовські (1999), в якому подано один із можливих варіантів організації фантасмагоричної віртуальної реальності, що фактично знищує

людину в її сучасному вигляді вільно діючої творчої особистості, переводить її на рівень віртуальної маріонетки, керованої всемогутнім електронним мозком – надкомп'ютером космічного рівня Матрицею. Зрозуміло, що цей апокаліптичний варіант віртуальної реальності, створений художніми засобами кінематографа з активним використанням комп'ютерних технологій, далекий від того, що ми маємо на увазі під віртуальною реальністю як естетичному феномені.

Спираючись поняття «віртуальна реальність», ми вважаємо за доцільне класифікувати всю область віртуальності, пов'язаної з мистецтвом та естетичним досвідом, і частково вже виявленої наукою, на п'ять розрядів:

1. Природна віртуальність.
2. Мистецтво як віртуальна реальність.
3. Паравіртуальна реальність.
4. Протовіртуальна реальність.
5. Віртуальна реальність [10, С. 49].

*Природна віртуальність* – це споконвічно властива людині сфера її духовно-психічної діяльності, що реалізується в сновидіннях, мареннях, мріях, мареннях наяву, маячних галюцинаціях, дитячих іграх, фантазуванні. У сновидіннях людина з надзвичайною виразністю, яскравістю відчуттів переживає як видозмінені картини реально здійснених чи майбутніх подій, так і фантастичні, сюрреалістичні феномени, відчуває захоплення, відчай, страх, долає будь-які відстані, здійснює неймовірні вчинки, літає, переміщується в часі тощо. У сновидіннях людина фактично живе якимись новим віртуальним життям, при цьому нерідко відчуваючи, що далеко не все в сновидницькій реальності підкоряється її волі. Іноді вона відчуває, що чинить всупереч своїм бажанням, логіці звичайної поведінки, ніби керована якоюсь зовнішньою силою. Згідно із дослідженнями психоаналітиків та психологів ХХ ст., сновидіння, засвідчуючи неусвідомлювану психічну діяльність, показують людині те, що вона нерідко намагається приховати навіть від самої себе, доводять до логічного кінця інтенції, яким протриває її розум. Мабуть, не випадково, що упродовж всього ХХ ст. нарастив інтерес до сновидницької концепції сприйняття особистості (З. Фрейд, Ж. Лакан, К. Метц та ін.), що послужило своєрідним прологом до сприймання нових художніх реалій, пов'язаних з віртуальним світом.

*Мистецтво як віртуальна реальність*. Ця проблема давно і добре відома з естетики та розроблена в ній без вживання поняття «віртуальна реальність». Проте важливо нагадати, що по суті весь образно-символічний світ, створюваний мистецтвом, може

бути зрозумілий як своєрідний космос віртуальних світів, кожен з яких унікальний та повністю реалізується лише в акті естетичного сприйняття конкретного твору мистецтва конкретним реципієнтом. У процесі формування художніх образів і символів реципієнт активно переживає (співпереживає) виникаючі у його внутрішньому світі події та стани як гранично реальні, хоча при цьому він практично завжди усвідомлює периферичними областями свідомості, що бере участь у сприйнятті твору мистецтва, а не в реальних подіях. До специфіки художньої віртуальної реальності належить свідомо участь реципієнта в ній (настрій на естетичне сприйняття мистецтва), нерідко – більш високий рівень переживань і емоцій, ніж при діяльності людини в реальній дійсності, а головне – естетична насолода, що супроводжує весь акт сприйняття/буття цієї реальності.

*Паравіртуальна реальність.* До неї ми відносимо, принаймні, дві сфери в художній культурі ХХ ст.: психоделічне мистецтво та різноманітні напрацювання елементів віртуальності в авангардно-модерністсько-постмодерністському мистецтві, що виникають на базі традиційних «носіїв» мистецтва без застосування особливої техніки, насамперед електроніки. Ці елементи і навіть квазівіртуальні світи створюються частково усвідомлено, але найчастіше виникають мимовільно під впливом всієї сучасної, техногенно орієнтованої атмосфери в культурі, точніше, вже посткультурі.

*Протовіртуальна реальність.* До цієї сфери ми зараховуємо всі форми й елементи віртуальності, що виникають або свідомо створюються на базі чи з застосуванням сучасної комп'ютерної техніки. Тут можна виділити, щонайменше, три класи віртуальних напрацювань:

а) включення елементів віртуальної реальності в найбільш сприйнятливі до неї «просунуті» види «технічних» (що виникли на технічній основі) мистецтв, в результаті чого виникають початкові форми художньо-естетичної віртуальної реальності (комп'ютерні спецефекти в кіно, відеоінсталяції);

б) створення на основі елементів віртуальної реальності артефактів масової культури та прикладних продуктів, що містять ознаки художності (комп'ютерні ігри, відеокомп'ютерні атракціони, лазерно-електронні шоу, комп'ютерні тренажери, інша утилітарна комп'ютерна віртуальність);

в) виникнення арт-практик всередині мережі, що транслюють і адаптують до Інтернету традиційні арт-форми (мережева література, віртуальні виставки, музеї, подорожі по пам'ятках мистецтва тощо), і поява принципово нових мережових арт-проектів (net-арт, трансмузика, комп'ютерні об'єкти та інсталяції, мережевий енвайронмент

тощо), розрахованих на аудіовізуальне сприйняття без сенсорного підключення реципієнта до мережі [32].

На протовіртуальному етапі відчуття умовна межа між реципієнтом і артефактом не втрачається, почуття дистанції зберігається, повного занурення у віртуальну реальність не відбувається, тобто естетичний досвід ще не втрачає своєї сутності, що традиційно склалася.

У сфері протовіртуальної діяльності користувач має справу власне з Інтернетом як своєрідним посередником у різноманітних контактах з мистецтвом, проте повного занурення в мережевий простір не виникає, зберігається істотна дистанція між реципієнтом і тим, що відбувається на екрані монітора. Тут особливого значення набуває механізм інтерактивного контакту із сприйманим об'єктом – феномен інтерактивності. Інтерактивність – спосіб впливу реципієнта на віртуальну реальність в режимі реального часу її становлення і сприйняття. Інтерактивність забезпечує можливість поєднати художній образ, що традиційно формується у психіці суб'єкта, з більш-менш активним впливом на сам художній об'єкт, що матеріально трансформує його і тим самим коригує художній образ. Герменевтична множинність суто духовних інтерпретацій змінюється мультивзаємодією, діалог – не лише вербальним і візуальним, але і чуттєвим, поведінковим полілогом реципієнта зі сприйманим твором, що є зразком комунікації користувача з комп'ютером. Ролі художника та публіки зміщуються, мережеві способи передачі інформації зміщують традиційні просторово-часові орієнтири в новітніх мистецьких акціях. Обмеження, пов'язані з простором і часом, зводяться до віртуального нуля. Реципієнт перетворюється із спостерігача на співтворця, що впливає якщо не на становлення, то на розвиток та модифікацію твору мистецтва. Судження про твір як відкриту систему втрачають свій фігуральний зміст [39, С. 20].

---

## **Розділ 2. ВПЛИВ ІНФОРМАЦІЙНО-СОЦІАЛЬНОГО СЕРЕДОВИЩА НА СТАНОВЛЕННЯ ОСОБИСТОСТІ**

### **2.1. Соціальні мережі як провідний вид спілкування в інформаційно-соціальному середовищі**

Інформаційно-комунікативна спільнота, що розвивається суперечливо та багатовекторно, передбачає появу принципово нових напрямів наукового пошуку і досліджень. Сучасні міждисциплінарні науки – лінгвокультурологія, соціолінгвістика, лінгвогендерологія – антропоцентричні, що зумовлює науковий інтерес до простору, прагматичний устрій якого надає можливості для самореалізації людини, розкриття її внутрішнього потенціалу та комунікативних можливостей.

Віртуальний дискурс демонструє особливості розвитку особистості, формує її, рівень її свідомості, розкриває тип соціальної поведінки тієї чи іншої спільноти.

Розвиток сучасних технологій, засобів масової комунікації, їх вплив на нинішню реальність розширюють не лише суспільну свідомість, але і дають принципово нові сфери для наукових досліджень, для заповнення когнітивних лакун, в тому числі і в соціокультурологічному вимірі. Найбільш революційним із засобів масової комунікації (ЗМК) сучасності стали соціальні Інтернет-мережі. Проблема функціонування особистості в новому комунікативному просторі викликає неабиякий інтерес і стає предметом наукових досліджень.

Так, у контексті нашого дослідження соціальних Інтернет-мереж цінним є лінгвокультурологічний підхід. В. Н. Телія визначає предмет лінгвокультурології як «вивчення і опис культурної семантики мовних знаків (номінативного інвентарю та текстів) в їх живому, синхронному вживанні, що відображає культурно-національну ментальність носіїв мови» [46, С. 14]. Також вказується, що інтерактивні процеси взаємодії двох семіотичних систем (мови і культури) досліджуються з позицій культурно-мовної компетенції мовця/слухача; експлікація когнітивних процедур, здійснюваних суб'єктом при інтерпретації культурно значущої референції мовних знаків, проводиться на матеріалі живого функціонування мови в дискурсах

різних типів з метою вивчення «культурної самосвідомості, або ментальності, як окремого суб'єкта, так і співтовариства в його поліфонічній цілісності» [46, С. 15].

Рівень культурної самосвідомості відображає і віртуальний дискурс. Так, Т. А. ван Дейк розглядає дискурс як соціальну формацію, комунікативну подію в соціальному контексті, що надає інформацію про учасників комунікації, знання мови і світу, проводить макроаналіз матеріалів масової комунікації. Інтеграцію електронних засобів комунікації, графічні, лексичні та текстові характеристики віртуального дискурсу з точки зору лінгвокультуросоціології розглядають М. Кастельс, В. Маслова, Т. Е. Горошко. Відомі роботи з Інтернет-комунікації у гендерному розрізі Л. Компанцевої, А. Кириліної. Як явище психолінгвістики віртуальний дискурс досліджується в роботах Л. Виготського, О. Ревзіної. Як соціолінгвістичний аспект орієнтації людей в Інтернет-просторі та їх комунікативну взаємодію розкрито в роботах М. Маклюена, А. Холода.

Розглядаючи Інтернет як глобальний простір, де формуються комунікативно-прагматичні відносини в межах визначених спільнот, віртуальний світ, який має свої лінгвістичні категорії, параметри та характеристики, виникає необхідність дослідити віртуальний дискурс. Багатовекторність цього феномена науково обґрунтована. Він здатний чинити емотивний вплив на учасників комунікації, є інструментом маніпуляції мовною свідомістю, сприяє формуванню і перформатуванню мовної картини світу нації, фіксує сценарії комунікації мовного співтовариства.

Термінологічний статус соціальних мереж як засобу віртуальної комунікації – «відносно новий предмет наукового дослідження, їх понятійний апарат перебуває у стадії формування» [25, С. 25], водночас дефініція терміну «віртуальний дискурс» є чіткою. Отже, «віртуальний дискурс – комунікативна подія соціальної мережі, комунікативна ситуація, зафіксована в гіпертексті; системний процес кореляції символічно-мовного спілкування віртуальних комунікантів, спосіб подання віртуальних мовних особистостей в єдності психологічних, соціальних, національних, етнічних та інших характеристик» [25, С. 27].

Віртуальний дискурс поєднує прагматичну ситуацію та ментальні процеси. Учасникам віртуальної комунікації в соціальних мережах відводиться активна роль в обміні інформаційними потоками. «Кожен член мовного соціуму робить внесок у матеріальну субстанцію дискурсу своїм мовним досвідом, кожен член мовного соціуму є споживачем дискурсу. Породженням і розпізнаванням осіб

зобов'язаний найважливішій когнітивній системі мови. У дискурсі людина бере участь як мовна особистість. Це поняття знаходить повноцінне застосування саме в лінгвістиці дискурсу, оскільки у співвіднесенні з мовною системою воно фактично збігається з поняттями соціо- і ідіолекта» [43, С. 66–78].

Сучасні уявлення про соціальні мережі об'єднують три моделі формування дискурсу. «При розумінні паралельно працюють “мікроструктурний” (внутрішньо-фразовий) і “макроструктурний” (міжфразовий) компоненти, до яких підключається ситуативний компонент, що відповідає за побудову моделі ситуації (ментальної моделі), де текстова інформація об'єднується зі знаннями слухача про світ» [4, С. 13].

Е. Бенвеніст, пояснюючи природу мови, розглядає категорії думки та категорії мови, протиставляючи і об'єднуючи їх одночасно. «Ми можемо сказати все що завгодно, і сказати так, як нам хочеться. Звідси й випливає широко поширене і так само неусвідомлене, як і все, що пов'язане з мовою, переконання, ніби процес мислення і мова – це два різних в самій основі роди діяльності, які з'єднуються лише в практичних цілях комунікації, але кожен з них має свою область і свої самостійні можливості; причому мова надає розуму засоби для того, що прийнято називати виразом думки» [5, С. 104].

Цей постулат поєднує прагматичний та когнітивний аспекти соціальних Інтернет-мереж. У цій же площині лежить і термін «мовна свідомість», суть якого розглядається як лінгвокультурологічний феномен, так і психолінгвістична категорія. «Ніякий тип мови не може сам по собі ні сприяти, ні перешкоджати діяльності мислення. Прогрес думки скоріше більш тісно пов'язаний зі здібностями людей, з загальними умовами розвитку культури і з укладом суспільства, ніж з особливостями даної мови. Але можливість мислення взагалі невідривна від мовної здатності, оскільки мова – це структура, що несе значення, і мислити означає оперувати знаками мови» [5, С. 114].

У зв'язку з цим можна припустити, що людська мова є проявом внутрішнього світу, виражає психологічний стан суб'єкта. На генетичному рівні закладено властивість людського організму висловлювати свій психологічний стан за допомогою слова, формуючи мовну свідомість. «Термін “мовна свідомість” акцентує найважливішу сторону психологічного функціонування людини, підкреслюючи значення внутрішніх психологічних станів свідомості суб'єкта при використанні мови. Термін підкреслює об'єднання, злиття головних складових мовленнєвої діяльності: психологічного та лінгвістичного елементів» [47].

Саме він лежить в основі породження феномена соціальних мереж. «Зараз є достатньо очевидним факт, що в процесах виробництва і сприйняття мови існують, і їх доцільно розрізняти в аналізі, дві сторони:

1) виробництво тіл мовних знаків (у нашому випадку в письмовій формі) і створення з цих тіл мовленнєвих висловлювань;

2) їх сприйняття (у нашому випадку зорове), з одного боку, і маніпулювання знаннями у вигляді образів свідомості різної психічної модальності, з іншого.

У цьому випадку мається на увазі:

- «одягання» безсловесної думки, формованої промовисто на початку висловлювання, слово при виробництві мовлення;
- конструювання реципієнтом з наявних у нього образів свідомості сприйманої мови» [45].

Розглянемо феномен соціальних мереж з позицій віртуального дискурсу, а саме – його віртуальну реалізацію. Віртуальний дискурс, як відомо, об'єднує параметри усної та письмової мови. «Подібно до письмового дискурсу, електронний дискурс використовує графічний спосіб фіксації інформації, але подібно до усного дискурсу він відрізняється скороминушістю і неформальністю. Ще більш чистим прикладом з'єднання особливостей усного та письмового дискурсу є спілкування в режимі Talk (або Chat), при якому два співрозмовника «розмовляють» через комп'ютерну мережу: на одній половині екрану учасник діалогу пише свій текст, а на іншій половині може бачити як буквально з'являється текст свого співрозмовника» [23].

Досліджуючи сучасні тренди психолінгвістики, лінгвокультурології, когнітології та антропології, можна припустити, що віртуальний дискурс є тріадою, що об'єднує усну, письмову мову та мислення. Нейролінгвістичні процеси відображаються в мовній свідомості віртуального співтовариства, транслюють і формують картину світу нації, ретранслюють масову свідомість, переходячи з площини прагматики в площину когнітології.

Питаннями нейромодуляції когніції займається науково-дослідний інститут розвитку людського потенціалу Макса Планка. Одним із нинішніх пріоритетів є роботи зі встановлення інтеракцій в межах тріади нейромодуляція – мозок – когніція [59].

Макророзуміння дискурсу запропонував Ю. Габермас. «Прогрес біологічних наук і розвиток біотехнологій не тільки розширюють відомі можливості діяти, але і дозволяють здійснювати новий тип втручання у людське життя. Те, що раніше було дано як органічна природа і, в крайньому випадку, можна було “виростити”, сьогодні



перетворилося на сферу цілеспрямованого втручання. Тією мірою, якою до об'єктів втручання ззовні відноситься людський організм, набуває вражаючу актуальність проведене Гельмутом Плеснером феноменологічне розрізнення “бути тілом” (Leibsein) і “мати тілесну оболонку” (Körperhaben): межа між природою, якою ми “є”, і органічною оболонкою, якої ми наділяємо себе, розпливається» [49, С. 144].

Отже, Інтернет-мережі надають можливості для вільного спілкування між представниками різних народів, зникають бар'єри між країнами, мовна картина світу транслюється і окреслюється межами певної спільноти, Інтернет-спільноти, що транслювала одну мовну свідомість, формується мовна картина світу нації та просторова модель світу. Ми припускаємо, що соціальні мережі з позицій віртуального дискурсу можна розглядати в прагматичному та когнітивному аспекті за умови єдності останніх. Віртуальний дискурс, будучи лінгвокультурологічним, психолінгвістичним, соціолінгвістичним, лінгвогендерологічним феноменом, формує мовну свідомість нації, соціальні репрезентації, загальні думки, моделі поведінки, фрейми та сценарії.

Спілкування через віртуальний дискурс як комунікативна подія термінологічно «оформилося», але багато питань його параметризації залишаються нерозкритими, на стадії формування. Дослідження ж соціальних мереж як провідних сучасних засобів віртуальної комунікації є наразі одним із пріоритетних напрямів сучасної лінгвістики та психології в цілому. Дискурсивні практики соціальних мереж можна розглядати під різним кутом наукового знання, оскільки сам Інтернет-простір перебуває в постійному поступальному розвитку, має комунікативно-прагматичну організацію, відображає мовну свідомість користувачів і безперечно є цікавим для психологічної науки, зокрема і у віковому розрізі.

## **2.2. Культура Інтернет-спілкування особистостей у соціальних мережах**

Необхідно визнати, що сучасна людина, особливо в юнацькому віці, значну частину свого вільного часу проводить в Інтернеті, використовуючи його зовсім не для пошуку інформації або навчання, а для інших цілей. Справа в тому, що Інтернет надає можливість поринути у світ віртуальний, світ зі своїми законами і правилами. Так само, як і реальний світ, всесвітня мережа забезпечує часом безмежні можливості для спілкування [3, С. 10].

Серед цілей Інтернет-спілкування варто зазначити наступні:

- щоденне спілкування. Для юнаків це важливо, тому що їм завжди є чим поділитися один з одним, навіть якщо вони не бачилися всього лише півгодини. Оскільки комп'ютери є майже в кожній родині та доступні в будь-який час, то юнаки можуть ділитися новинами або просто про щось розмовляти;
- одночасне спілкування з великою кількістю людей;
- можливість познайомитися з новими людьми. Інтернет забезпечує можливість знайти друзів за інтересами та спілкуватися з ними, навіть якщо вони живуть в іншому місті. Іноді в ранньому юнацькому віці хочеться просто поговорити з кимось, нехай навіть і незнайомим, і в Інтернеті завжди знайдеться такий «друг». Про те, які небезпеки криються в цьому, зазначено нижче;
- спілкування з людьми, які знаходяться в інших містах і країнах. Це важливо для тих, хто під час літнього відпочинку познайомився з кимось, подружився, але не має можливості зустрітися.

Визначимо основні сайти і програми, більшістю з яких користуються сучасні юнаки та молодь:

- Спеціальні програми, створені для того, щоб обмінюватися миттєвими повідомленнями, фотографіями. Якщо є камера біля комп'ютера, то можна спілкуватися за допомогою відеовиклику. Наприклад, ICQ, QIP, SKYPE. Це забезпечує можливість здійснювати обмін повідомленнями в реальному часі, грати в мережеві ігри, обмінюватися файлами і фотографіями, робити телефонні та відеодзвінки. Безумовно, є і негативні аспекти. По-перше, спрощена мова і безграмотність в письмовій мові. По-друге, якщо надіслати щось помилково, то назад це повернути не можна, тому дітям необхідно думати, перш ніж це зробити). По-третє, беззмистовні розмови дуже «затягують», тобто створюється ілюзія спілкування.

- Електронна пошта (e-mail). Вона скоріше призначена для роботи, ніж для особистого листування. Навряд чи діти нею широко користуються, хоча це досить зручно для надсилання фотографій або файлів один одному.

- Спеціальні сайти та портали, призначені для дорослих людей, щоб вони могли відшукати своїх однокласників, однокурсників, родичів і друзів, з якими з певних причин втратили зв'язок. Але як тільки ці ресурси почали використовувати школярі, а сталося це приблизно 5–6 років тому, ці сайти стали просто майданчиками для спілкування, хоча початкові функції не втратили. Сюди належать такі сайти, як «ВКонтакте», «Однокласники», «В кругу друзей» та інші.

На цих сайтах кожен користувач має свою сторінку, на якій може розмістити свою фотографію, особисту інформацію, захоплення, улюблені фільми та музику. З одного боку, це потрібно, цікаво, проте з іншого – немає впевненості в тому, що ця інформація достовірна, і що взагалі ця особистість існує. У цьому і криється небезпека – ніколи не можна бути впевненим, що співрозмовник є тим, за кого себе видає.

- Блог – це сайт, основний зміст якого – регулярне додавання записів, зображень або відео, тобто щось на зразок щоденника (*weblog* – мережевий журнал). Блоги є публічними і передбачають сторонніх читачів, які можуть вступити в публічну полеміку з автором. Те ж стосується і форумів, де одна чи декілька проблем обговорюються величезною кількістю користувачів. Блоги створювалися з метою інформування публіки про певну подію, відстеження її реакції, але діти це здебільшого сприймають як читання-розвагу або використовують блоги для спілкування зі своїми кумирами – артистами, співаками, спортсменами. Є позитивні та негативні сторони читання і ведення блогів. Серед позитивів можна зазначити функцію щоденника, можливість виразити себе і свої думки. До негативів – недостовірність інформації та небезпеку спілкування з психічно хворими людьми, які провокують конфлікти, а також такими, які ображають інших.

У Інтернет-спілкуванні здебільшого використовують спрощену мову, проте кожен самостійно вирішує, наскільки йому опускатися до безграмотності та вульгарності. Серед особливостей Інтернет-мовлення варто зазначити такі: мережевий сленг (вживання англійських та російських аббревіатур); комп'ютерні терміни або їх відмінювані кальки; «олбанська мова» (слова або словосполучення, написані неправильно з точки зору правил орфографії, зазвичай з іронічним або сатиричним змістом).

Тут криється небезпека, оскільки деякі юнаки та дорослі використовують ці жаргонізми у повсякденному спілкуванні. На жаль, в Інтернеті можна зустріти і ненормативну лексику, іноді її маскують трикрапками або символами, але це справи не змінює. У ранньому юнацькому віці вона швидко засвоюється, і пояснити, що так не можна розмовляти, буває складно.

Також у Інтернет-спілкуванні використовують смали, що слугують для вираження емоцій. Вони зображуються за допомогою символів або «колобків» з різними фізіономіями. Загалом, іноді достатньо надіслати смайл, що позначає потрібну емоцію, і стає зрозуміло без слів, яке ставлення співрозмовника до інформації, яку він щойно. Для розвитку емоційної сфери це, напевно, добре, але вкрай збіднює

і без того небагатий словниковий запас сучасної особистості у ранньому юнацькому віці.

Безумовно, Інтернет таїть у собі багато небезпек, але водночас надає і великі можливості. Завдання вчителів і батьків – виховувати культуру Інтернет-спілкування, розкривати можливості Інтернету, своєчасно і повно розповідати юнаку про всі небезпеки та труднощі такого проведення часу. Безумовно, тут важливими є особистий приклад дорослих, обережно-спостережливий контроль за діяльністю юнаків, виховання в дитині культури в цілому, розвиток її творчих здібностей, організація дозвілля.

Як співвідноситься реальне «Я» з віртуальною особистістю, де знаходяться кордони між самопрезентацією, симуляцією і самоактуалізацією – основні питання, що виникають при розгляді ігор з ідентичністю [17].

Говорячи про складну структуру образу «Я» користувачів соціальних мереж, не можна не спиратися на джерела – мотиви і потреби, що стимулюють його до взаємодії із зовнішнім світом, в тому числі і з віртуальним. Потреба – внутрішня умова, одна з обов'язкових передумов життєдіяльності, що спрямовує і регулює конкретну діяльність суб'єкта в певному середовищі. Функції Інтернет-середовища можна розділити на три основні групи:

- 1) задовольняють потреби людини як індивіда, як особистості;
- 2) задовольняють потреби певних соціальних груп і людини як члена групи;
- 3) задовольняють потреби суспільства в цілому як цілісної соціальної системи і відповідно людини як члена суспільства [2].

Соціальні мережі мають у собі елементи кожного з цих типів. З їх допомогою користувачі реалізують безліч своїх потреб, що стали предметом нашого дослідження.

На основі цього можна висунути гіпотезу: багатоплановий і гнучкий віртуальне простір, що надається сучасними соціальними мережами, забезпечує можливість особистості реалізувати виникаючі у неї потреби, які, можливо, фрустровані в реальному житті або реалізовані недостатньо бажаною мірою.

Багато закордонних та вітчизняних вчених представляли свої класифікації потреб. Наприклад, польський психолог К. Обухівський нарахував 120 класифікацій. П. М. Єршов у своїй книзі «Потреби людини» вважає найбільш вдалим дві класифікації: Ф. М. Достоевського і Гегеля. Кожна з цих класифікацій – оригінальна, але вузько-направлена, непридатна для загального застосування [6]. Окрім цього

існує безліч теорій мотивації: двофакторна теорія Ф. Герцберга, теорія мотивації Д. Макклеланда, К. Альдерфера та ін. [2].

Найбільш підходящою для нашої роботи є класифікація потреб за А. Г. Маслоу, запропонована ним у 1954 р. [35]. Ієрархію людських потреб він розподілив семи щаблями (за зростанням):

- 1) фізіологічні потреби (голод, спрага, статевий потяг тощо);
- 2) потреба в безпеці (почуття впевненості, позбавлення від страху, невдач);
- 3) потреба в приналежності і любові;
- 4) потреба в повазі (досягнення успіху, схвалення, визнання);
- 5) пізнавальні потреби (знати, вміти, досліджувати);
- 6) естетичні потреби (гармонія, порядок, краса);
- 7) потреба в самоактуалізації (реалізація своїх цілей, здібностей, розвиток власної особистості).

Всі ці потреби більшою чи меншою мірою реалізуються особистістю у віртуальній соціальній мережі.

Відповідно до ієрархії потреб за А. Г. Маслоу, можна систематизувати потреби особистості в соціальній мережі наступним чином.

1. *Фізіологічні потреби* задовольняються за допомогою соціальних мереж у вигляді можливості отримання необхідної інформації для життєдіяльності особистості. Вона виражається в тому, що особистість у соціальній мережі відчуває себе причетною до товариства з постійним припливом інформації. Користувачі розуміють цінність Інтернету як джерела інформації, засобу спілкування і взаємодії з суспільством, можливості рівноправної участі в його життєдіяльності. Зокрема вони зазначають задоволення таких потреб в мережі:

- реєстрація в самій соціальній мережі, стан в тематичних групах і спільнотах (35,6 % користувачів «ВКонтакте»);
- причетність до найширшої бази даних (12,3 % користувачів сайту «ВКонтакте»);
- доступність інформації про інших користувачів (6,14 % користувачів «ВКонтакте», 4,55 % користувачів сайту «Однокласники»);
- можливість бути в курсі особистого життя інших користувачів (16 % користувачів сайту «ВКонтакте», 9,1 % користувачів сайту «Однокласники»).

2. *Потреба в безпеці.* В умовах інформаційного суспільства складаються інші правила, норми і типи соціальних взаємодій. У людини може виникнути відчуття дезорієнтації в соціумі, втрата або неможливість визначення свого місця в ньому. Цю глобальну проблему на рівні соціальних мереж особистість вирішує з допомогою анонімності,

налаштувань приватності, «безслідності» на сторінках, диференціації кола свого спілкування і т. д. (10,43 % користувачі сайту «ВКонтакте» зовсім не залишили схвальної думки з приводу цього, у той час як 19,7 % відповіли, що вони незадоволені відкритістю та незахищеністю своєї особистої інформації; відсутністю анонімності незадоволені 25 % користувачів сайту «Однокласники»). Так само можна назвати позитивним чинником і те, що користувачі мають у своєму розпорядженні фактично необмежені інформаційні ресурси Інтернету, які вільно розміщують і обговорюють на сторінках сайту.

3. *Потреба в приналежності і любові* (соціальна потреба) – людина потребує почуття приналежності до певних соціальних верств і груп, вона дуже гостро сприймає можливість самотності та ізоляції. Їй необхідно не просто бути частиною якогось процесу, але і брати в ньому активну участь, контролюючи та формуючи його, маючи право вибору, за що в результаті вона готова нести відповідальність. Для цього в соціальних мережах користувачі активно вступають у тематичні групи і спільноти (35,6 % «ВКонтакте»), чітко диференціюють коло свого спілкування (3,7 % «ВКонтакте»).

4. *Потреба у повазі*. У сучасному світі багатьом людям важко встановлювати та підтримувати соціальні контакти, відстоювати своє положення стосовно інших в спільнотах. У соціальних мережах користувачі мають можливість самостійно встановлювати контакти та припиняти їх. У свою чергу властива соціальним мереж можливість формування під своїм реальним ім'ям своє ідеальне «Я» в соціальних мережах збагачує можливості самопрезентації людини (44 % «ВКонтакте»). Вона конструює свою ідентичність за своїм вибором, нерідко захоплюючись цим процесом. З іншого боку, користувач може краще дізнатися про людину, що спростить процес знайомства з нею (9,21 % «ВКонтакте», 4,55 % «Однокласники»), це зближує його з потрібними людьми.

5. *Пізнавальні потреби*. Як в Інтернеті в цілому, так і в соціальних мережах зокрема ці потреби виражаються в можливості отримання нової розвиваючої інформації текстового характеру на будь-яку цікаву тему, унікальних матеріалів аудіо- та відеоформату, що розвивають кругозір особистості і т. д. (69 % користувачів «ВКонтакте», 10,3 % користувачів «Однокласники»).

6. *Естетичні потреби* виражаються здебільшого в бажанні мати у своєму розпорядженні зручні та комфортні сервіси, що відповідають потребам зручності роботи і пошуку, привабливості інтерфейсу, зручності з точки зору функціоналу тощо («ВКонтакте» – 78,7 % користувачів, «Однокласники» – 18,2 %).

7. *Потреба в самоактуалізації* виражається в можливості самовираження, застосування своїх здібностей, набуття нового досвіду. Особливості середовища соціальних Інтернет-мереж надають особистості практично безмежні можливості для самовираження і самореалізації через написання текстових заміток, публікацій своїх творчих робіт з можливістю отримання відгуків, їх реалізації та отримання прибутку (38,2 % користувачів «ВКонтакте», 9,1 % – «Однокласники»).

Розвиток соціальних мереж відбувається стрімко та слабо піддається прогнозуванню. Разом з цим відбувається активне формування проблемного поля для багатьох наук, в тому числі і психологічної. Для прогнозування динаміки поведінки особистості у віртуальних соціальних мережах, а отже, для формування уявлення про образ «Я» особистості користувача соціальної мережі потрібна тривала аналітична та дослідницька робота, що ставить перед собою серйозні практичні завдання.

### **2.3. Вплив віртуального спілкування в соціальних мережах на розвиток особистості**

Відповідно до концепції модернізації вітчизняної освіти, основний результат діяльності освітньої установи – не система знань, умінь, навичок, а набір ключових компетентностей в інтелектуальній, цивільно-правовій, інформаційній та інших сферах. Це означає, що пріоритетним напрямом традиційної методики викладання було досягнення комп'ютерної грамотності. Під комп'ютерною грамотністю розуміється вміння знаходити та сприймати інформацію, застосовуючи комп'ютерні технології, створювати об'єкти та встановлювати зв'язки гіперсередовища, що охоплюють всі типи і носії інформації; конструювати об'єкти і дії в реальному світі та його моделях за допомогою комп'ютера. Але комп'ютерна грамотність є лише елементом інформаційної культури особистості, що передбачає здатність людини усвідомити та засвоїти інформаційну картину світу як систему символів і знаків, прямих та зворотних інформаційних зв'язків, вільно орієнтуватися в інформаційному суспільстві, адаптуватися до нього. Для цього учням необхідно оволодіти правилами поведінки в такому суспільстві, способами взаємодії з системами телекомунікацій, локальними та глобальними інформаційно-обчислювальними мережами.

У сучасному суспільстві стає все більш очевидним нестача інформаційної культури. Її наслідком є розповсюдження «інформаційного

наркотику». Ця проблема особливо актуальна в юнацькому середовищі. Саме школярі через свої психофізичні особливості піддаються негативному впливу Інтернету як основного каналу проникнення в інформаційну віртуальну реальність.

Виникає необхідність виділити та проаналізувати специфічні риси соціальних мереж як нового і займаючого усе більш значне місце в світовому комунікативному просторі та формуванні внутрішньо-суб'єктної повсякденної реальності феномена.

### 1. Опосередкованість спілкування

Головною особливістю спілкування в просторі соціальних мереж вважають те, що «у людини як природного феномена немає “органів чуттів” для взаємодії з цим середовищем. Вона змушена була винайти “очі і вуха”, тобто комп'ютери і інші пристрої, а також різноманітні технології, щоб пуститися в плавання в цьому океані, створеному ним самим» [21]. Учасники спілкування цікавляться питаннями буття через відчуття світобудови в його цілісності, потрібне розширення свідомості, що дозволяє їм сприймати себе взаємодіючими і з іншими людьми, і з екранами моніторів. Далеко не кожному це під силу. Отже, ідею перетворення такого способу спілкування на універсальний ми вважаємо утопічною.

### 2. Глибока суб'єктивізація чужих образів

Спілкування за допомогою соціальних мереж посилює суб'єктивність сприйняття образів партнерів. Усі учасники комунікації представлені на екрані монітора подібно до фішок на полі настільної гри, де кожен гравець у процесі інтерналізації образів всіх інших по-своєму і відповідно до своїх очікувань добудовує їх. Таким чином, спілкування у віртуальній групі небезпечно виробленням маніпулятивного ставлення до тих, хто на рівних умовах долучається до створення простору спілкування.

### 3. Зняття проблеми знайомства і пошуку «своїх»

Специфіка соціальних мереж спроектована як простір спілкування. Якщо у фізичному соціумі присутність людини в кімнаті ще не означає його долученості до простору спілкування, то той, хто зайшов в чат, умовно сприймається як співрозмовник, що значною мірою знімає психологічний бар'єр і сприяє швидкому формуванню спільноти.

Окрім того, до простору соціальних мереж належить безліч можливих світів, тому фактично будь-яка комунікативна потреба, наскільки б екзотичною вона не була, потенційно може бути задоволена. Цьому також сприяє відносна анонімність іміджів. Усі ці чинники значно розширюють можливості соціальної локалізації, роблять соціальні мережі безмежно привабливими.



#### 4. Формування нової письмової культури

«Читання з екрану здійснюється аж ніяк не очима. Це намацування пальцями, в процесі якого око рухається вздовж нескінченної ламаної лінії. Того ж порядку і зв'язок з співрозмовником у процесі комунікації, і зв'язок зі знанням у процесі інформування: зв'язок тактильний і пошуковий» [8].

Насамперед варто виділити феномен наближення писемного мовлення до усного: емпіричні дослідження засвідчують, що учасники спілкування сприймають здійснюване ними не як письмо і читання.

З цього виникає і проблема псевдоневербаліки: швидкість передачі інформації не поступається живій мові, але вираження невербальних знаків вимагає додаткових раціональних вказівок.

Виникає феномен «псевдоневербаліки», здійснюється спроба добудувати емоційний вимір спілкування і частково цим долається межа віртуальності (характеристикою якої, як вже було зазначено, є вибіркова задіяність каналів сприйняття). Існують наступні вказівки, що відображають на екрані невербальні знаки: сказати, подумати, прошепотіти, діяти, відтворити звук.

Для додання виразності повідомленням в текстовому режимі використовують смайли, що створюються з текстових символів:

- :- ( – нахмурене обличчя;
- ;- ) – підморгує обличчя і т. д.

Окрім того, процес повноцінного спілкування групи вимагає певного специфічного досвіду. Справа в тому, що іноді послідовність реплік під час розмови здається на перший погляд безглуздим нагромадженням фраз. Наприклад, хтось ставить запитання, а потім на екрані з'являються три відповіді, які жодним чином не стосуються запитання. Через декілька кадрів з'являється і відповідь, тобто розмова часто змішується, коли в ній бере участь більше трьох осіб. Плутанина відбувається тому, що слова різних учасників доходять до сервера в різний час, і деякі учасники витрачають більше часу на набір своїх фраз, ніж інші.

#### 5. Зміна статусу та розуміння тілесності

Віртуальний простір поступово формує свого роду «псевдо-тілесність», в той час як біологічна тілесність, що належить людині з моменту народження, втрачає свою константність, стійкість, впізнаваність, а отже, і значимість. Як стверджує Н. Носов, «“тілесність людини” – це не лише її тіло, але і простори фізичні і смислові, які складають її саму як людину. У нашій уяві про тілесність немає розрізнення на фізичне, біологічне, з одного боку, і психічне з іншого».

«У афористичній формі можна сказати, що людина – це те, чим вона себе представляє, якщо її поведінка відповідає цим поданням» [38]. Тобто тілесність людини – це не лише організм, але і все те, чим вона володіє і до чого належить. Фактично це може бути весь зовнішній по відношенню до людини світ (тобто те, що нелюдина) з усім своїм моральним, матеріальним, історичним та іншим змістом. Н. Носов ділить світ на дві частини: одна – та, яка є людиною і мярек, а друга – все інше. Межу між цими двома частинами проводить сама людина і мярек. Таким чином, у кожної людини формується своя реальність тілесності – певного рівня в ієрархії буття і певного обсягу. Кожна людина в поняття тілесності вкладає свій сенс.

Таким чином, тілесність у її розширеному розумінні пов'язує воєдино константну реальність і реальність локальності, значущої для життєвого світу людини, яка живе повноцінним соціальним життям в комп'ютерному просторі.

Можна розглядати цей феномен з аксіологічної точки зору. На думку Ж. Бодрійяра, в даний час «відео, телебачення, комп'ютер, минитель (minitel) – ці контактні лінзи спілкування, ці прозорі протези – складають єдине ціле з тілом, аж до того, що стають генетично його частиною, як кардіостимулятор або знаменита “папула” П. К. Діка – маленький рекламний імплантат, пересаджений в тіло з народження, служить сигналом біологічної тривоги» [8]. Можливо, проникнення комп'ютерної реальності в повсякденність ставить питання про «смерть тіла», однак, з іншого боку, цей феномен сам є наслідком відповідної тенденції в постмодерністській культурі. Ж. Бодрійяр пише: «До тих пір, поки протези старого індустріального “золотого століття” залишалися механічними, вони ще намагалися звертати увагу на тіло і, змінюючи його образ, самі були при цьому оборотно задіяні у метаболізмі уявного світу так, що цей технологічний метаболізм був складовою частиною образу тіла. Але коли імітація досягає межі, за якою немає повернення, тобто коли протез поглиблюється, проникає, просочується всередину невідомої мікромолекулярної серцевини тіла, коли він змушує тіло визнати себе протезом, “початковою” моделлю, знищуючи при цьому всі можливі символічні манівці, що можуть виникнути згодом, так що будь-яке тіло стає не чим іншим, як вічним повторенням протеза, тоді приходить кінець тіла, його історії, його перипетій. Індивід тепер являє собою якийсь раковий метастаз формули, що лежить в його основі. І хіба всі індивідууми, отримані в результаті клонування індивіда Х, являють собою що-небудь інше, ніж раковий метастаз – поділ однієї і тієї ж клітини, що спостерігається при раку?» [8].

Можливо, не варто так однозначно (негативно) оцінювати перспективу зміни переживання тілесності. Можна припустити, що з ускладненням інформаційних технологій віртуальний світ все більше і більше буде набувати якостей реального світу. Те, що ми зараз розуміємо як віртуальний образ, всередині гіпотетично ускладненого віртуального світу цілком може відрізнятись від предметної сутності з погляду своєї внутрішньої віртуальної логіки. При ускладненні віртуального світу до такої міри, коли усередині нього неможливо буде провести межу з тілесним світом, втрачається критерій віртуальності як світу «недороблених», «недовиниклих» образів» [21]. У цьому висловлюванні Н. Карпицького відсутня негативна оцінка процесу, але суть його практично не змінюється.

Проте можлива й інша точка зору: повного злиття світів не станеться завдяки розвитку відповідної тенденції, яку буде розкрито далі.

6. Принципова недостатність віртуального спілкування, що виражається в прагненні найбільш життєво-значущих (особливо неформальних) локальностей до набуття групової тілесності у фізичному плані.

Узагальнивши емпіричний матеріал за характером цілепокладання створюваних стійких віртуальних груп, можна зробити висновок про те, що більша частина груп спілкування прагне в перспективі до фізичного втілення групи і (найчастіше підсвідомо) робить це кінцевою метою діяльності. Причому спілкування на віртуальному рівні не припиняється, але збагачується новим сенсорним матеріалом. Члени віртуальної групи пояснюють цей феномен тим, що в даний час людина ще не готова до повного заміщення тіла віртуальним чином (або переміщення тіла у образ).

Можна припустити, що тенденція «смерті тіла» є лише реакцією на тривалу недооцінку проблем віртуального в суспільній свідомості та науках, тобто тимчасовим явищем, подібним до крайнього положення маятника, а не лише закономірним етапом науково-технічного прогресу.

Справа в тому, що не лише енергія, а й творчий віртуал становить собою специфічний, дуже потужний потенціал і вимагає свого втілення. Подібним потенціалом є специфічна енергія фізичного тіла, що не підлягає повною мірою якого б то не було образного протезування. Її не можна уявити (що означало б створити відповідний образ), але можна відчувати (наприклад, радість фізичного руху, втому організму і т. д.). Повна нівеляція цієї енергії, на наш погляд, подібна до відмови від енергії віртуальної та рівноцінна втраті ці-

лісності, а з нею і людяності, що не має статися завдяки інстинкту самозбереження роду. Якщо здорову дитину позбавити можливості рухатися фізично, надані їй необмежені можливості віртуального руху не компенсують відчуття дисгармонії, це збіднить її здатність грати образами реальності: «Якщо помістити людину в умови сенсорної депривації, в яких в значній мірі скорочується доступ до нього сенсорної стимуляції від зовнішнього світу, тобто матеріалу, з якого будується віртуальний образ світу, то порушується робота психіки в цілому. Вже через кілька годин після початку сенсорної депривації виникають психічні порушення, а через кілька днів ці порушення стають глобальними і незворотними. Цей факт доводить, що віртуальний образ світу не може самостійно і незалежно від константної реальності існувати» [21]. В якості константної реальності тут мається на увазі саме тілесність у незмінності та незамінності її біологічного розуміння, що може втратити статус основи повсякденності, але не може зникнути.

#### 7. Розвиток культури іміджів і масок – «ніків»

Імідж (від англ. *Image* – образ) – невід’ємна частина саморепрезентації в умовах будь-якої реальності. «Будь-який суб’єкт “працює” над своїм іміджем, поставляючи його в інформаційне середовище в якості свого продукту, призначеного для використання іншими суб’єктами. Отже, кожен суб’єкт виступає в двох особах – виробника і споживача образів, символів, іміджів. І це не забава або гра суб’єктів, а необхідність, засіб виживання і самореалізації» [51].

Створення іміджу для адекватної участі в процесі спілкування стійкої віртуальної групи подібне і навіть майже тотожне побудові образу самого себе. «Іміджетворчість являє собою, в кінцевому рахунку, технології народження і розвитку реальностей суб’єктів. Ця творчість відбувається не стільки в логічному осмисленні, скільки у невербальних, емоційних формах, які важко або навіть неможливо передати словами. ... Суб’єкт змушений формувати для себе “цілісний”, закінчений імідж буття, який завжди є ситуативним і віртуальним. Ці іміджі служать найважливішим ресурсом всіх суб’єктів, що утворюють сумарно віртуальне ресурсне середовище і віртуальну форму буття, що розвивається зокрема завдяки взаємодіям суб’єктів між собою і з суб’єктивної частиною середовища» [51].

Таким чином, створення повноцінного іміджу суб’єкта (а також іміджу середовища буття, роль якого виконує простір віртуальної групи на всіх рівнях її існування – від суто віртуального до рівня повсякденності) вимагає більше засобів, ніж формально можуть запропонувати комп’ютерні програми. Можливо, саме потреба добудува-

ти образи друзів і стає одним із стимулів транспонування ситуації спілкування з віртуальної реальності у фізичний світ.

Проблема іміджу в просторі соціальних мереж полягає також в необмежених можливостях іміджетворчості:

- під час бесіди в Інтернеті людина може видати себе за кого завгодно або за декілька суб'єктів одночасно, причому це стосується всіх учасників бесіди (тому особисті зустрічі «інтернетчиків» бувають сповнені подиву та проблем у комунікації); постійно вдосконалюване мистецтво видавати себе за когось іншого і різний рівень майстерності цього можуть стати загрозою для цілісності особистості партнерів і навіть для персональної ідентичності;

- створений імідж для здійснення комунікації в стійкій віртуальній групі поступово «вплітається» в тканину повсякденності та вибудовує за своєю подобою і біологічну тілесність, і психічні структури самоідентифікації.

#### 8. Власні стратегії персональної та групової безпеки

Нед Снелл зазначав: «...Я наполегливо рекомендую заборонити дітям користуватись бесідами через соціальні мережі, особливо без нагляду. Моє попередження стосується ... безпеки... Важливо розуміти, що неприємності дитини з комп'ютером зазвичай свідчать про більш складну проблему, що немає нічого спільного з Інтернет-кімнатами для бесід – найнебезпечніші місця, і не тільки через те, що всі “кімнати” пов'язані з сексом. Найстрашніше – дитина зовсім беззахисна перед тими ідеями – словами і малюнками та людьми, які заподіють їм біль. Люди набагато небезпечніші ідей. Відбувається це так: сексуально стурбований або подібний небезпечний тип, часто видає себе за дитину, відвідує “кімнати”, де діти спілкуються, втирається до них в довіру і починає впливати на когось із дітей. Вимагає, щоб “друг” назвався справжнім ім'ям і повідомив адресу електронної пошти для особистого листування. І в кінці кінців домовляються про зустріч тет-а-тет» [37].

Подібні проблеми можуть виникнути і у дорослих, оскільки, якщо не вжиті спеціальних заходів, вся введена інформація (в тому числі і особисті відомості у діалоговому вікні) буде доступна кожному, з ким довелось розмовляти. Стаючи членом постійно діючої віртуальної групи (сталість спілкування передбачає певну ступінь відвертості), людина, вражена новими можливостями, може недооцінити їхні наслідки. Нед Снелл рекомендує не лише не вводити ніяких відомостей, за винятком «ніка», але і час від часу його змінювати. Рекомендації створюються для раннього юнацького віку, передбачають дотримання їх всіма учасниками віртуального спілкування:

- нікому без необхідності не повідомляти свого справжнього імені, адреси, ніколи і нікому не надсилати фотографію;
- не повідомляти дані про своїх близьких і друзів;
- не домовлятися про зустріч у відокремленому місці;
- кожного разу, стикаючись з чимось, що викликає почуття дискомфорту, переходити на іншу сторінку або просто відключатися і т. д.

Сама постановка проблеми безпеки (не лише інформаційної, але і фізичної) означає, що спілкування виходить за межі віртуального плану. Соціальна локальність знову виявляється «прикордонним» феноменом, що поєднує в собі не лише структури системного і життєвого світів, але і різні рівні буття, повсякденність як поле перетину віртуальної та константної реальності.

#### **2.4. Взаємозв'язок спілкування в інформаційно-соціальному середовищі та розвитку самосвідомості особистості**

Віртуальний соціально-культурний простір-час – це і фізичне місце, і не просто послідовність подій у вічному часі, а і фундаментальні соціальні факти, параметри, вимірювання, компоненти суспільства, що конституують його в цілому, доповнюють фізичний простір-час, охоплюють його і долучені до нього.

У контексті нашого розгляду віртуальний соціально-культурний простір-час інтерпретується з позицій теорії просторово-часового континууму. Ефективною методологією виявлення його ціннісного потенціалу є соціальна синергетика, що дозволяє розкрити системно-організаційні основи культури. «Синергетика надає культурології можливість знайти у цьому хаосі паростки нової, більш складної гармонії, бо синергетика і виявляє закономірності розвитку порядку з хаосу» [20, С. 479].

Центром віртуального соціально-культурного простору-часу, його фундаментальною константою стають суб'єкт і процес його входження в світ культури, природи, суспільства. При цьому суб'єкт «існує як відношення: як єдність сторін, кожна з яких не може існувати без іншої; як зв'язок «людина – світ», поза якою неможливий розгляд людини; як спрямована і структурована активність, виникнення якої обумовлено її суб'єктивним полюсом» [28, С. 96].

Культура спілкування в соціальних мережах як результат Інтернет-орієнтованої діяльності визначає смислове бачення та сприйняття віртуальної реальності, що виражає суб'єктивність індивідів,

груп, товариств як представників певної соціальної групи, межі їх бачення світу і самих себе. Варто зазначити, що в культурі віртуальної взаємодії задано можливість формування суб'єкта як регулюючого начала просторово-часового континууму.

Культурний «ландшафт» соціальних мереж як компонента віртуального простору становить собою цілісну та локалізовану сукупність технічних і соціально-культурних явищ, що сформувалися в результаті сполученого впливу природних процесів і художньо-творчої, інтелектуально-творчої та життєзабезпечуючої діяльності людей [54].

Один із найбільш істотних критеріїв культурного ландшафту в цілому – це поєднання спадщини традиційної та сучасної культур. Культурні ландшафти віртуального простору відрізняються за характером співвідношення між традиційною культурою та спадщиною, з одного боку, і сучасною культурою – з іншого. В одних випадках переважають елементи традиційної культури, в них значний пласт спадщини і надзвичайно розвинена сучасна культура [27]. Важливо і те, що віртуальна культура є способом буття взаємодіючих суб'єктів. Якщо суб'єкт – центр культурного простору-часу, то вказівка на даний час його буття означає актуалізацію в кожен конкретний момент тих чи інших смислів в культурному просторі. Ідея цілісності, гармонійності, принцип відповідності та причинно-наслідкового зв'язку – основні константи культури.

Так, В. І. Вернадський писав: «Свідомість – думка людини – є функцією біосфери і проявом еволюційного процесу, тобто планетним явищем, невіддільним від її матеріального буття, оскільки явно пов'язане з атомами. ... Людський розум не є вінцем свідомості та виявленням планетної сили, який є у світі еволюційного процесу його виявленням ... в цьому сенсі не є фантазією, але є вірогідним явищем ...» [14, С. 229].

Отже, з виникненням людства виникає можливість самопізнання, і, як результат, виникає самосвідомість. Перетворення біосфери в ноосферу обумовлено зміною «центруючої» сили: замість біологічного пристосування активною силою стає розум людини. Навіть розвиток природи багато в чому визначається рівнем суспільної самосвідомості.

Самосвідомість у цьому контексті трактується як стимул до соціальної культуротворчої діяльності. Не випадково вчені розрізняють реальність індивідуальної та реальність громадської самосвідомості. Реальність індивідуальної самосвідомості може бути інтерпретована як можливість чи неможливість для даного суб'єкта впливати на розвиток будь-якого процесу в даній історичній обстановці.

На думку сучасного філософа В. І. Каширіна, «самосвідомість – це сторона, момент у просторово-часовому розвитку свідомості, усвідомлення суб'єктом свого місця і ролі в історії, це певний стан свідомості особистості. Культура самосвідомості є реальністю само-свідомості в його розвитку, певний рівень прояву інтегративної та випереджаючої функцій самосвідомості, його подвійної рефлексії і полірефлексії» [22].

Рівень розвитку самосвідомості у віртуальній реальності може бути виміряний за такими критеріями:

- ціннісний: структура цінностей, у тому чисті сенс життя;
- домінуючі принципи самосвідомості;
- виявлені ілюзії самосвідомості;
- співвідношення реальних можливостей, здібностей і досягнень із намірами судженнями, що засновані на помилках, не збігаються з принципами самосвідомості;
- істини самосвідомості;
- самооцінка.

При цьому «за змістом соціальна самосвідомість включає в себе в інтегрованому вигляді індивідуальну і суспільну самосвідомість в їх формах – історична, актуальна і прожективна; функціонально само-свідомість здійснює процес перенесення інформації з соціального середовища на індивідуальну і суспільну свідомість і назад, диференціації резонуючих впливів, структурування мотиваційного ядра, цінностей-об'єктів і цінностей-норм» [22].

Специфіка становлення самосвідомості у віртуальному соціально-культурному просторі-часі чітко виявляється в умовах великих переломних моментів, коли людина втрачає звичні орієнтації та прагне виробити і засвоїти нові.

Людська індивідуальність розкривається насамперед «всередині» культури, але при цьому вона не є «абсолютною внутрішньою власністю» людини. Лише в системі культурних комунікацій, у процесі осягнення та освоєння культурних смислів індивід отримує від інших «підтвердження та визнання і як взагалі особистість, і як ця індивідуальна особистість» [50, С. 38].

У зв'язку з цим необхідно виявити умови створення соціально-культурного віртуального простору-часу, які ефективно формують самосвідомість особистості. Зазначимо, що зміст і цінності віртуальної культури загалом та соціальних Інтернет-мереж зокрема є критерієм того, наскільки повно і яким чином у межах конкретного суспільства вирішується завдання всебічного та гармонійного само-розкриття людини.



Можна вибудувати наступний алгоритм: чим більше значення має цінність, тим вищим є її вплив на розвиток віртуального простору та прояви тих чи інших соціальних дій.

Ми вважаємо, що вищий рівень розвитку самосвідомості сучасної молодої людини, яка перебуває у віртуальному просторі соціальних мереж, буде досягнутий нею лише тоді, коли всі елементи її багатовимірної свідомості будуть функціонувати в гармонії один з одним, коли відбудеться їх інтеграція в єдину, цілісну та гармонійну свідомість людини, коли ця свідомість поєднається з свідомістю суспільства.

Питання теоретичних основ, методології, ресурсів і технологій роботи з розвитку особистості в соціальних мережах простору віртуальної взаємодії розроблені Ю. А. Стрельцовим в його синергетичній теорії дозвілєвого спілкування.

Вчений вважає, що будь-який вид вільної діяльності поєднує в собі як функцію відновлення сил, так і функцію розвитку знань і здібностей людини [44], а потреба у спілкуванні є домінантою дій людини на всіх історичних етапах її еволюції. Авторська концепція продуктивної взаємодії соціально-культурного простору-часу і процесу становлення самосвідомості особистості у віртуальному просторі враховує ці концептуальні положення.

Дослідники наголошують, що питання створення віртуального соціально-культурного простору-часу взаємопов'язане з проблемами соціально-культурної інтеграції молодого покоління засобами соціальних мереж.

Соціально-культурна інтеграція в соціальних мережах передбачає розширення особистісного буття у часі, багаторівневу ідентифікацію з віртуальною соціальною групою, суспільством, культурою. Соціалізація забезпечується шляхом «включення» молодої людини в загальний для всіх життєвий (соціальний, ціннісний) Інтернет-простір для засвоєння знань про навколишній світ, оскільки на цьому шляху вона вибирає з соціального і культурного контексту ідеї, цінності, форми життєдіяльності, які відповідають індивідуальним особливостям.

Тому до внутрішньої структури кожної конкретної особистості належать не всі соціокультурні та суспільні відносини, а лише певні, внутрішньо їй властиві, а інші існують для неї як зовнішні соціальні умови.

У процесі становлення самосвідомості молода людина усвідомлює і формує свою індивідуальність, знаходить себе в процесі міжособистісної комунікації, в якому власна самобутність людини у вір-

туальному просторі соціальних мереж обертається до неї відбитим у «дзеркалі» інших свідомостей образом її «Я».

Для нашого важливо дослідження, що соціально-інтеграційні та самореалізаційні ресурси дозвілля в найбільш концентрованому вигляді реалізуються в колективних формах віртуальної культурно-дозвілєвої діяльності молоді – спілкуванні в соціальних мережах. Основна форма участі особистості в сфері дозвілля – віртуальна спільність (в соціальних мережах), що стає умовою інтеграції особистості молодшої людини (соціалізації, визнання) і одночасно засобом її інкультурації та самореалізації через культурний зміст спільної активності, особистісну мотивацію та максимальне врахування індивідуальності.

---

---

## **Розділ 3. АНАЛІЗ ІНФОРМАЦІЙНО-СОЦІАЛЬНОГО СЕРЕДОВИЩА ДЛЯ РОЗВИТКУ ОБДАРОВАНИХ ДІТЕЙ**

### **3.1. Небезпеки інформаційно-соціального середовища для особистості**

Упродовж останніх років інтенсивно розробляються поняття віртуальної реальності [19; 30; 37] і, одночасно, ідея віртуалізації суспільства [19]. Особливий інтерес у зв'язку з цим викликає питання про входження суб'єкта діяльності у віртуальне середовище і, відповідно, появу нових, віртуальних форм взаємодій у соціальному співтоваристві. А проблема поширення віртуальних технологій виходить за межі спеціальних наук і вимагає філософського узагальнення. Масштаб вияву феномена віртуальності в соціальному й індивідуальному житті надає можливість говорити про «віртуалізацію» суспільства та спонукає дослідників до розроблення нового, збагаченого розуміння соціальної реальності в її відношенні до реальності віртуальної.

Постнекласична наука на сучасному етапі розвитку характеризується здатністю проникати в «нетрадиційні» для науки сфери, такі як культура, релігія, міфологія, що сприяє її зближенню з іншими формами суспільної свідомості – насамперед з філософією. Багатофакторність і багатоваріантність сучасної науки, за умов, коли будь-яка досліджувана система має багато варіантів розвитку, з яких реалізується лише один, змушує дослідників відмовитися від уявлень про абсолютну істину та будувати імовірнісні моделі.

Термін «віртуалізація» пов'язується у свідомості, зазвичай, з комп'ютерною сферою. Однак звернемо увагу на те, що поняття «віртуальний» дедалі частіше вживається у ширшому контексті. Наприклад, швидко ввійшли до вжитку не лише такі словосполучення, як «віртуальне співтовариство», а й такі, як «віртуальна корпорація», «віртуальні гроші», «віртуальна демократія», «віртуальне навчання» тощо. Це свідчить про те, що справді виникла і розвивається вже згадувана нами нова організація соціального життя комунікаційного середовища – віртуальна реальність. Її можна розуміти як створений і відтворюваний за допомогою комп'ютерних мереж

континуум, який відтворює зміст і конститутивні механізми індивідуальної та колективної свідомості людини, опредметнюючи цілісний досвід людства і його культури, безперервно оновлюючи та ідеалізуючи світ. На думку автора теорії «віртуального суспільства» А. Бюля, з розвитком технологій віртуальної реальності комп'ютери з обчислювальних машин перетворилися на універсальні машини з виробництва «дзеркальних» світів. У кожній підсистемі суспільства утворюються «паралельні» світи, в яких функціонують віртуальні аналоги реальних механізмів відтворення суспільства: економічні інтеракції та політичні акції в мережі Інтернет, спілкування з персонажами комп'ютерних ігор тощо. Процес заміщення за допомогою комп'ютерів реального простору як локусу соціального відтворення віртуальним простором Бюль називає віртуалізацією [56; 57; 60].

Модель «віртуалізації соціального» М. Паєтау ґрунтується на теорії Н. Лумана, в якій суспільство визначається як система комунікацій. Паєтау інтерпретує виникнення гіперпростору мережі Інтернет як наслідок «використання» суспільством нових форм комунікації для аутопоезису. Поряд з традиційними формами – «реальною» інтеракцією і організацією – комп'ютерна комунікація робить внесок у виробництво соціальності.

Існує два основних (різних) сенси поняття «віртуальне». Перший сягає традиційного природознавства, в якому сенс терміну «віртуальне» розкривається через зіставлення ефемерності нескінченно малих переміщень об'єктів або нескінченно малих періодів існування частинок і стабільної у своїх просторово-часових характеристиках реальності. Другий сенс породжений практикою створення і використання комп'ютерних симуляцій і розкривається через зіставлення ілюзорності об'єктів, що створюються засобами комп'ютерної графіки, і реальності матеріальних об'єктів. У понятті «віртуальна реальність» обидва сенси парадоксальним чином поєднуються. Поведінка об'єкта, що зображується, відтворює просторово-часові характеристики поведінки матеріального об'єкта.

Цей стан кореляції речово-матеріального й ілюзорного має низку характеристик, серед яких можна вирізнити три основні: нематеріальність впливу (зображуване виробляє ефекти, характерні для матеріального); умовність параметрів (об'єкти штучні і змінні); ефемерність (свобода входу/виходу забезпечує можливість переривання і відновлення існування).

Про віртуалізацію щодо суспільства можна говорити тому, що суспільство стає схожим на віртуальну реальність, тобто може описуватися за допомогою тих самих характеристик. Віртуалізація у та-

кому разі – це будь-яке заміщення реальності її симуляцією/образом, і навіть не обов'язково за допомогою комп'ютерної техніки, але неодмінно із застосуванням логіки віртуальної реальності. Визначення соціальних феноменів за допомогою поняття «віртуальність» доречне тоді, коли конкуренція іміджів заміщає конкуренцію інституційних певних дій – економічних, політичних або інших.

Комп'ютерна революція постає матеріально-технічною підставою власне соціальних змін суспільства, яке переходить за межу модерну і зазнає кризи, розпаду соціальної реальності в традиційному розумінні, про яке говорить Ж. Бодрійяр. По суті, поширення технологій віртуальної реальності відбувається як кіберпротезування, покликане компенсувати за допомогою комп'ютерних симуляцій відсутність соціальної реальності.

У постіндустріальну, постмодерну епоху трансформація суспільства набуває цілком іншого характеру, ніж припускали теоретики інформаційного суспільства, моделі яких, як і моделі віртуалізації М. Паєтау, А. Бюля, А. Крокера і М. Вейнстейна, ґрунтуються на стереотипному уявленні про суспільство як про систему інститутів. У традиційно-реалістичному розумінні інституційний лад суспільства і є тим стійким й об'єктивним стосовно індивідів, що можна назвати соціальною реальністю. Але інституційний лад, як показали К. Маркс, М. Вебер, П. Бергер і Т. Лукман, – це соціально-історична реальність, результат самовідчуження людини. Перетворення в останні десятиліття цієї реальності на ефемерну, нестабільну, описувану постмодерністським принципом П. Фейєрабенда «anything goes» («дозволено все»), саме і пояснюється її історичністю. В епоху постмодерну сутність людини відчужується вже не в соціальну, а у віртуальну реальність. У даному разі йдеться не лише про так званих кіберпанках, тобто людях, для яких сенсом життя стало занурення в світи комп'ютерних симуляцій і «бродяжництва» мережею Інтернет, хоча саме кіберпростір – база для пропонованої концепції метафора. У віртуальній реальності будь-якого роду людина має справу не з річчю (що розташовується), а із симуляцією (що зображується). Людина епохи модерну, що настає в соціальній реальності, сприймає її серйозно, як природну даність, в якій доводиться жити. На противагу їй «людина епохи постмодерну, – пише Д. В. Іванов, – занурена у віртуальну реальність, захоплено “живе” в ній, усвідомлюючи її умовність, керованість її параметрів і можливість виходу з неї» [19, С. 76].

Перспектива того, що взаємини між людьми наберуть вигляду відносин між образами, і є перспективою віртуалізації суспільства.

У цій перспективі і виникає можливість тлумачити суспільні зміни, розрізняючи старий і новий типи соціальної організації за допомогою дихотомії «реальне/віртуальне».

На нашу думку, адекватним філософським методом для розкриття сутності віртуальної реальності є феноменологія, оскільки створення віртуальної реальності є процесом, що повторює, по суті, основні процедури феноменологічного та трансцендентального типу (психологічної і трансцендентальної редукції), а також проектує механізми конституювання просторово-часового континууму й ідеювання потоку свідомості, за допомогою яких суб'єкт відтворює конкретність реальності вже в її інтерсуб'єктивності у такий спосіб, який робить її надбанням будь-якої суб'єктивності, тобто має об'єктивний щодо індивідуальної свідомості характер. Для феноменології істотною є ідея, згідно з якою простір і дійсність не трансцендентні в якомусь містичному сенсі на зразок речі в собі: трансцендентним є саме феноменальний простір, феноменальна просторово-часова дійсність. Особливий, специфічний зв'язок між феноменологічним методом і функціонуванням віртуальної реальності полягає в тому, що саме феноменологічно конститутивні механізми і трансцендентно-ейдетичний рівень відтворення реальності перетворюються з іманентної характеристики суб'єктивності на щось зовнішнє щодо суб'єкта.

Механізм, що створює принципи сприйняття реальності, винесений поза суб'єктом, і ми в змозі спостерігати за тим, як він опередметнює ці сприйняття. Віртуальні реальності породжують нову постановку проблематики континууму: людина отримала можливість об'єктивувати спосіб, яким можна створювати час, тривалість. Варто наголосити, що тимчасові параметри віртуальної реальності – це не параметри речей, їхні межі задані свідомістю. Процеси в природі минають, і координація між ними у свідомості формується в межах природної установки сприйняття часу. Це питання дискутується в загальній концепції простору і часу.

При конституюванні віртуальної реальності часові межі (задані в певну кінцеву кількість параметрів) задаються від самого початку – в основу континууму закладаються точно визначені форми координації. Розгортання проєктованих у віртуальній реальності об'єктів вже містить у собі попередньо закладені параметри координації. Таким чином можна проєктувати просторові характеристики і тимчасовий плин подій.

Віртуалізація певного об'єкта полягає в знаходженні загальних основ його поведінки у світі. У цьому сенсі віртуальна модель не є повторенням емпіричної ситуації і навіть групи ситуацій, що ха-

рактизують значущість об'єкта або процесу. Вона є результатом синтезу людських сенсорних і розумових здібностей, але взятих в їхній загальності, в ідеї кореляції між людиною і предметами світу. У такий спосіб віртуальна модель, на відміну від оригіналу, має всі істотні функції свідомості до реконструкції реальної моделі явища в загальності цих функцій. Ця модель має апіорну значущість, оскільки в ній закладені всі раціонально відособлені ситуації, в яких вона може опинитися.

Інший різновид віртуальної реальності – мережева віртуальна реальність у вигляді інтерактивного середовища, що становить собою комунікативний простір майбутнього. Її специфіка полягає в тому, що вся система комунікативних дій і відносин, а також ресурси, що накопичуються в результаті сукупної людської діяльності, об'єднуються в єдину глобальну структуру.

Дослідники проблеми віртуальності відзначають, що сама по собі дійсність, як природна, так і соціальна, може вишиковуватися за принципом вкладених одна в іншу реальностей [37, С. 155]. Так, державу можна розглядати як віртуальний суб'єкт, що існує у власній віртуальній дійсності, каркас якої становлять закони і рішення, що приймаються органами влади, причому цей каркас держава може змінювати як захоче. Проте для господарюючих суб'єктів закони держави не є віртуальними, вони об'єктивні й обов'язкові для виконання. Варто зазначити, що господарський суб'єкт творить своє віртуальне середовище, яке для його співробітників і підрозділів буде об'єктивним. Тобто наявна своєрідна ієрархія реальностей, які є генетично спорідненими і такими, що створюють різноманітність [26, С. 52].

На противагу актуальній дійсності, що виражає цілісність, стабільність і завершеність, віртуальна реальність є джерелом відмінності та різноманіття. Таким чином, віртуальність є феноменом, іманентним самій структурі буття, що втілює можливість творчої, генеруючої діяльності. Багато в чому це пов'язано з тим, що віртуальна реальність будується за принципом «зворотного зв'язку», що дає змогу здійснити максимальне входження людини в інформаційний простір. Причиною віртуалізації постмодерного суспільства є об'єктивна потреба в переході інформаційно-комунікаційних технологій на новий якісний рівень, а також іманентна людині потреба в творчості, створенні нової реальності, таких світів, щодо яких вона була б деміургом.

Однією з основних труднощів для соціально-філософської та соціологічної інтерпретації прикладення нових інформаційних технологій є соціодинаміка їхнього впливу на інституційну, діяльну,

комунікативну й організаційну структури сучасних суспільств, зміни в характері соціальних відносин, ролей і статусів, які вони спричиняють. Сутність проблеми полягає в тому, що ми або інтерпретуємо вплив нових інформаційних технологій у контексті класичних уявлень про суспільство, або намагаємося представити якийсь новий соціальний континуум, відповідний концепції «інформаційного суспільства». У такий спосіб ми опиняємося або в минулому, або в майбутньому, не маючи можливості осмислити, і що важливіше – адекватно проаналізувати теперішній період впровадження дигітальної культури та засвоєння її в контексті різних ступенів розвитку соціальних систем, параметрів їхньої інтеграції, характеру самої соціальної та комунікативної дії. Стає неможливим оцінити та характеризувати в інваріантних параметрах конкретний стан будь-якої окремої соціальної системи і, насамперед, віртуальних і інформаційних вимірювань її соціокультурного континууму.

Найголовнішою ознакою наявності інформаційного суспільства і дигітальної культури є формування відповідних цінностей і ціннісних орієнтацій, які могли б характеризувати різну якість соціальної інтеграції. Найсерйознішою проблемою у аналізі ціннісної системи і ціннісних орієнтацій є необхідність ідентифікувати цінності з точки зору їхньої природи і дефініціювати їхній «комунікативно-інформаційний компонент».

У цьому аспекті інформація в електронному вигляді, наявна в мережі, доступна в будь-якому конвертованому і переробленому вигляді в будь-якій точці планети, вже не є об'єктом. Вона – середовище, мережа, тканина. На місці традиційних соціальних відносин вже постає віртуальна соціальна організація. Класичним прикладом такої віртуальної організації є Інтернет – глобальна мережа, що демонструє відмінність між старим і новим типом соціальної реальності. Її питома вага, можливості впливу й охоплення роблять із неї матеріального й інформаційного носія нового типу взаємовідносин, які змінюють межі того, що прийнято називати соціумом.

В умовах множинних форм знання суб'єкт потребує допоміжних засобів редукції надмірної смислової надлишковості. Окрім гнучкої структури тексту потрібна «текстова машина», що забезпечує можливість зберігати значні обсяги інформації й управляти ними, а також полегшувати процес виробництва текстів. Гіпертекст уявляється як основна форма «організації» в Інтернеті, він описується як децентрування у Ландоу, як подібність «ризومي» Дельоза, як «революція» в дослідженнях, як дещо, що надає необмежену владу маніпулювати символами, текстами й образами. Тому гіпертекст як



спосіб комунікації і організації знання охоплює саме знання (текст), комп'ютер і програмне забезпечення. Це значно ускладнює опис гіпертексту, він «вислизає» і не піддається визначенню. Таким чином, користувач Інтернету живе і комуніціює в умовах долученості до простору гіпертексту. «Ранжируючи тією чи іншою мірою інших людей в Інтернеті (представлених набором текстів) і роблячи це або цілеспрямовано, або раз від разу, зокрема ранжируючи потенційних комунікативних партнерів або тих, з ким встановлення контакту небажане, кожна людина будує свій фрагмент соціальної віртуальної реальності. До того ж будує ... у вигляді гіпертексту: набори текстів, що відображають конкретних людей, рознесені в уявному просторі і сполучені між собою значущими відносинами» [58, С. 36–38].

Особливого місця в аналізі віртуального співтовариства, як вже було зазначено, набуває феноменологічна соціологія, заснована саме на уявленнях, що виражають збіг способу конституювання феноменальної та трансцендентальної дійсності суб'єкта в її абсолютну інтерсуб'єктивну якість і способу побудови віртуальної реальності за допомогою комп'ютерної симуляції функцій людської свідомості та її уречевлення в багатовимірний простір, який вміщує інформаційні масиви майже безмежної глибини, що самовідтворюються.

У сфері соціально-філософського дослідження віртуальної реальності спостерігається ситуація, дуже схожа на ситуацію у сфері філософського аналізу, що породила феноменологію. Тому найбільш адекватними методами дослідження й інтерпретації є феноменологічні – не лише тому, що це середовище, створене дією штучно відтворюваної та багаторазово посиленої здатності людської свідомості конституювати світи, ідеювати та уречевлювати їх, а й тому, що в цьому інтерактивному середовищі досягається новий, незнайомий дотепер потенціал формування інтерсуб'єктивності.

Застосовність феноменологічної соціології ґрунтується на тому, що, на відміну від решти концепцій, ця традиція розглядає людину як таку, яка одночасно живе в багатьох реальностях, походження яких пов'язане з нею самою. Це означає, що можна припустити існування нескінченної кількості реальностей, будь-яка з яких має рівноправне й унікальне наявне буття. Аналогічно до загального філософського підходу феноменології, соціальна її парадигма визнає як первинну природну установку світ органів чуття, здорового глузду, фізичних реальностей. Ми дотримуємося тези А. Шюца, згідно з якою саме цей рівень суб'єктивного сприйняття є «архетипом» безлічі реальностей, оскільки будь-яка форма інтерсуб'єктивності припускає тіло Іншого як першого свого об'єкта і цим зіставляється з верховною реальністю повсякденного життя.

Актуальність і особливість застосування феноменологічної методології соціальних досліджень полягає в тому, що саме ця методологія орієнтована на якісну диференціацію знакового континууму, який конститується людським створінням: світ наукового дискурсу, світ міфології, світ анімізму, релігії, ідеальних уявлень тощо. Тому саме феноменологічна методологія, що вже має досвід дослідження генезису людських реальностей та їхнього інтерсуб'єктивного статусу, найбільш пристосована до освоєння віртуального світу.

Проте у застосуванні цієї методології виникає парадокс: саме почуттєве оформлення континууму віртуальної реальності, її здатність відтворювати сенсорний еквівалент абстрактних і взагалі текстових структур, а також дозволяти сенсорну інтерпретацію тексту безмежно розширює та відтворює в багатьох вимірах простір верховної реальності «архетипу», тобто перетворює тотальність семантичних просторів культури на сферу природної установки. Внаслідок цього феноменологічна інтерпретація вивертається навиворіт – архетипні уявлення виявляються продиктованими повсякденністю «мережевого» життєвого світу, дослідження якого є першочерговим завданням нової віртуальної соціології.

Для вирішення цього завдання непридатні традиційні дослідницькі методи, які лишаються поза сутностями, з корелятив яких конститується життєвий світ віртуальної людини. У такий спосіб вона може бачити Іншого в тексті – тіло іншого створене з плоти тексту. Людина може споглядати Іншого в самій його суті – природа інтерсуб'єктивності може складатися з витонченої візуалізації інших ідеальних світів. Вона може навіть закохатися в Іншого, споглядаючи у своїй природній установці його найвищі рівні ідейованої дійсності, та вийти на рівень інтерсуб'єктивності буття як цінності.

Суб'єкт в електронну еру вже не може бути описаним у парадигмі класичної філософії. Для опису суб'єктивної позиції в контексті кіберландшафту сучасного стану пропонуються нові терміни, а саме: «техностан розуму» (Б. Стерлінг), «термінальна (кінцева) тотожність» (У. Берроуз) та ін. Термінальна тотожність – це безпомилково здвоєне членування, в якому ми знаходимо і кінець суб'єкта, і нову суб'єктивність, сконструйовану за пультом комп'ютера або телевізійним екраном [12, С. 177].

Напевно щерано вважати трансцендентальну інтерсуб'єктивність ідейованих сенсів передзаданим змістом нового типу соціальної та комунікативної дії. У дії вона може виявитися частково, а може її взагалі не буде. Для входження людини в новий віртуальний світ потрібен новий, незнайомий дотепер тип культурності – здатність не

лише мати тотальність мережевої свідомості як природну установку, елімінуючи звичайні версії повсякденності, а й здійснювати трансцендентальний контакт («трансценденцито» Ясперса) із свідомістю Іншого. Цей контакт припускає високий рівень конституювання ідеального єдиного світу, високий ступінь відвертості та взаємності, інтерактивного розуміння. Тому, як і колишні форми культурності, комунікація у віртуальній реальності потребує етичного оформлення та звільнення духовного потенціалу.

Отже, Інтернет є середовищем активного формування нової якості відносин особистості та соціуму, нового типу культури взаємодії, де часові і територіальні межі зводяться до мінімуму та розширюються можливості. Соціальні мережі – це відносно нове віртуальне суспільство, яке існує невідривно від реального, незмінно перетинаючись з ним і доповнюючи його.

Особистість є передумовою та продуктом існування суспільства і держави. Особистість може бути сформована лише за наявності фізіологічних задатків та під впливом інформації, що поширюється в соціумі. В умовах тотальної інформатизації суспільства інформаційний вплив на особистість набуває глобальних масштабів.

До розвитку сучасних кібернетичних систем розуміння інформаційного простору зводилося до атмосфери, стратосфери, космосу, водних акваторій океанів і морів. Нині воно охоплює ще й кібернетичні та віртуальні системи. Розглядаючи вплив інформаційного простору на особистість, необхідно враховувати, що він поширюється на суспільство та державу і через них опосередковано на кожного індивідуума. Цей вплив може мати конструктивний (безпечний) і деструктивний (небезпечний) характер.

Одне із головних завдань сучасної держави – гарантування інформаційної безпеки особистості, яка характеризується захищеністю її психіки й свідомості від небезпечних інформаційних впливів: маніпулювання, дезінформування, спонукання до самогубства, образ тощо.

Інформаційно-психологічна безпека особистості (у вузькому розумінні) – це стан захищеності психіки людини від негативного впливу, який здійснюється шляхом упровадження деструктивної інформації у свідомість і (або) у підсвідомість людини, що призводить до неадекватного сприйняття нею дійсності.

Інформаційно-психологічна безпека особистості (в широкому розумінні) це:

- належний рівень теоретичної та практичної підготовки особистості, за якого досягається захищеність і реалізація її життєво

важливих інтересів та гармонійний розвиток незалежно від наявності інформаційних загроз;

- здатність держави створити умови для гармонійного розвитку й задоволення потреб особистості в інформації, незалежно від наявності інформаційних загроз;
- гарантування, розвиток і використання інформаційного середовища в інтересах особистості;
- захищеність від різного роду інформаційних небезпек.

Інформаційно-психологічна безпека особистості та суспільства є складовою частиною інформаційної безпеки держави та займає особливе місце в державній політиці за умови її забезпечення. Ця особливість визначається специфікою загроз і їхніх джерел, особливим характером принципів і завдань державної політики у цій сфері.

Об'єктом інформаційно-психологічного захисту особистості є стан її духовного, душевного та фізичного комфорту. Об'єктом захисту є також умови та фактори, що забезпечують розвиток всіх сфер життєдіяльності особистості й суспільства, зокрема культури, науки, мистецтва, релігійних і міжнаціональних відносин. До об'єктів належать також: мовне середовище, соціальні, ідеологічні, політичні орієнтири, суспільні та соціальні зв'язки, психофізичні фактори, що проявляються у вигляді фізичних, хімічних та інших впливів природного, антропогенного та техногенного походження, генофонд народів, що населяють державу тощо.

Найбільш важливими об'єктами інформаційно-психологічного захисту в сучасних умовах є індивідуальна та масова свідомість. Для особистості головними системотвірними якостями є цілісність (тенденція до стійкості) і розвиток (тенденція до зміни). За умови руйнування або перекручування цих якостей особистість перестає існувати як соціальний суб'єкт. Це означає, що будь-який інформаційно-психологічний вплив на особистість має оцінюватися з позиції збереження чи руйнування її як цілого.

Масова (суспільна) свідомість формується насамперед у процесі історичного розвитку нації, народності, великої соціальної групи, а потім – внаслідок інформаційно-психологічного впливу. Проте інформаційно-психологічний вплив може істотно змінювати масову свідомість і поведінку великих соціальних груп.

Велика соціальна група – кількісно необмежена соціальна спільнота, яка має стійкі цінності, норми поведінки та соціально-регулятивні механізми (партії, етнічні групи, виробничо-галузеві та громадські організації). Соціально-психологічними регуляторами життєдіяльності великих груп є: групова свідомість, менталітет, зви-

чаї, традиції тощо. Велика група характеризується визначеним психічним складом, має групову психологію.

У кожній великій групі формується групова свідомість (етнічна, національна, релігійна), що є системою спільних ідеалів, ціннісних орієнтацій, емоційних переваг. Групова свідомість буває класовою, національною, релігійною тощо. Окремі стереотипні елементи свідомості переходять у сферу групової підсвідомості («класове чуття», національна ворожість). Групові фактори істотно впливають на формування відповідного типу особистості – типових представників класу, партії, нації і т. ін. Ці особистості стають носіями групових засад та стереотипів, зразків поведінки, що враховуються і використовуються у процесі здійснення інформаційно-психологічного впливу.

Інформаційну небезпеку створюють інформаційні загрози, що поширюються в інформаційному просторі. Інформаційні загрози (у вузькому розумінні) – це сукупність умов і факторів, що створюють небезпеку життєво важливим інтересам особистості, суспільства, держави в інформаційній сфері.

***Інформаційні загрози*** (у широкому розумінні):

- інформаційний вплив (внутрішній або зовнішній), за якого створюється потенційна або актуальна (реальна) небезпека зміни напряму або темпів прогресивного розвитку держави, суспільства, індивідів;
- небезпека заподіяння шкоди життєво важливим інтересам особистості, суспільства, держави шляхом інформаційного впливу на свідомість, інформаційні ресурси та інфосферу машинно-технічних систем;
- сукупність чинників, що перешкоджають розвитку і використанню інформаційного середовища в інтересах особистості, суспільства й держави.

Унікальною особливістю інформаційної загрози є те, що вона є водночас і самотійною загрозою, і реалізаційною основою для інших видів загроз на інформаційному рівні, а часто і їх першопричиною.

Інформаційна загроза формується в інформаційному просторі. Більшість учених розглядають інформаційний простір як місце формування, поширення та споживання інформації за допомогою різних технічних пристроїв. Звісно, технічні пристрої є основними засобами поширення інформації, але вона поширюється і у процесі безпосереднього спілкування людей між собою.

Для усвідомлення сутності та змісту завдань інформаційно-психологічного захисту особистості та суспільства від деструктивного впливу в умовах сучасного інформаційно-психологічного

протиборства необхідно зрозуміти механізми інформаційно-психологічного впливу на поведінку індивіда (особистості), а також на прийняття рішень на будь-якому рівні суспільних і державних структур, у будь-якій сфері їхньої діяльності. Для цього необхідно ввести поняття механізму вербального інформаційного впливу, розуміючи при цьому, що в його основі лежить закономірність усвідомленого сприйняття інформації, саме її змісту. Цей механізм за своєю суттю є загальним і реалізує загальні закономірності інформаційних процесів у соціальному середовищі.

Під впливом змісту інформаційних потоків, які людина сприймає, акцентів на окремих їхніх фрагментах та інших факторів у неї формується образ мислення, світогляд, система цінностей та інтересів, які з часом збагачуючись і розвиваючись в той чи інший бік, під час аналізу поточної інформації стають своєрідним морально-семантичним фільтром. Власне, від орієнтації та усталеності цього фільтру суттєво залежать вчинки, поведінка людини в тій чи іншій ситуації. На змістовні і якісні характеристики фільтру впливають історичні, національно-етнічні характеристики, система освіти, релігійні та філософські течії, ідеологічна пропаганда, інші складові інформаційного середовища. Природно, що значну роль у цьому процесі відіграють засоби масової інформації (періодичні видання, радіомовлення та телебачення, Інтернет).

Наступним важливим моментом у процесі вербального впливу є поведінка особистості в конкретній ситуації, визначення позиції, прийняття нею адекватного рішення тощо. У цьому випадку за наявності «якісного» фільтру також вагоме значення має якість інформування, яке передбачає своєчасність, повноту, всебічність і достовірність наявної інформації. Забезпечення цих факторів є запорукою адекватної поведінки людини. Разом з цим, якщо не виконується хоча б одна із вимог до інформації, адекватність оцінки ситуації людиною гарантувати не доводиться. До того ж, якщо інформація містить грамотно продуману та організовану дезінформацію, яка є правдоподібною, людина навіть за наявності «якісного» фільтру може приймати рішення, адекватні змісту наявної інформації, але неадекватні реальній ситуації. За допомогою навмисно спотвореної, вибірково неповної інформації та цілеспрямованої дезінформації можна впливати не лише на рішення, що приймаються людиною, та на її поведінку, але й на елементи фільтру (систему цінностей, духовні та матеріальні інтереси і потреби, релігійні та філософські погляди тощо), корегуючи їх в бажаному напрямі, тобто на формування її як особистості (аналітика, вченого, керівника, політика тощо).

У цьому полягає сутність механізму управління знаннями соціальних об'єктів (зокрема людини) з метою впливу на прийняття ними рішень, а також на їхню поведінку.

Механізми невербального інформаційного впливу на людину ґрунтуються на використанні закономірностей сприйняття людиною інформації через підсвідомість. Відомо, що підсвідомість (а опосередковано і свідомість) може програмуватися зовнішнім, неконтрольованим людиною інформаційним впливом. Наприклад, чим тонша психічна організація людини, тим більше вона емоційно уразлива. Існують також недосліджені сповна явища масового психозу або гіпнозу, яскравим прикладом яких є сильні у вольовому значенні особистості, зокрема Й. Сталін та А. Гітлер, котрі вирішували свої завдання, хоча і з трагічними для мільйонів людей наслідками.

З точки зору виявлення сутності механізмів невербального інформаційного впливу на людину досить цікавою є концепція системи польової саморегуляції. Згідно з нею, людина становить собою дуже складну інформаційно-енергетичну систему, а підсвідомість і біополе – це одне і те ж, отже, будь-який вплив на біопольові структури є впливом на підсвідомість, на всі системи фізіологічної та психічної саморегуляції. Те, що ми називаємо імунітетом, в межах розглядуваної концепції є цілісністю, якісним рівнем біопольової оболонки. Наразі експериментаторів-практиків цікавить глибина проникнення в підсвідомість і процеси саморегуляції, а для більшої сили впливу використовується спеціальна апаратура. У цьому контексті біоенергетика перетворена на науку про практичний вплив на людину на підсвідомому рівні. Можна не погоджуватися з окремими тезами цієї концепції, але вона певною мірою пояснює сутність механізмів невербального впливу на людину.

Нині не існує достатніх гарантій захисту особистості від загроз, пов'язаних з порушенням інформаційної та інформаційно-психологічної безпеки особистості неусвідомлюваним інформаційно-психологічним впливом, а саме: штучним «щепленням» їй синдрому залежності; розробленням, створенням та застосуванням спеціальних засобів; маніпуляцією суспільною свідомістю з використанням спеціальних засобів впливу; деструктивним впливом на психіку людини природних комплексів, антропогенних зон, генераторів фізичних полів та випромінювань.

На жаль, немає єдиної системи знань, що дозволяла б розкривати можливості біоенергетики без шкоди для здоров'я людини. Можливості настільки великі, що входження в цю галузь має бути обережним, поступовим, і починатися з розвитку етики людини. Проте

існує велика кількість публікацій, що свідчить про спроби використання механізмів інформаційно-енергетичного впливу на людину з метою програмування її дій, поведінки. Виникла висока соціальна небезпечність у безконтрольному застосуванні технологій, засобів і методів психофізичного впливу на великі соціальні групи людей через свідомість і підсвідомість (психосферу) людини з метою формування необхідних подій та маніпулювання громадською думкою.

### **3.2. Проблема соціалізації обдарованих дітей**

Соціально визнана обдарованість проявляється насамперед завдяки своїм індивідуальним якостям, індивідуальній підготовленості до саморозвитку, самореалізації. Водночас обдарованість залежить від стану соціального середовища. Соціальне середовище – це школа, сім'я, оточення дитини; система духовних форм забезпечення життя людини, що охоплює всі сторони його життя:

- біологічну (впливає на формування обдарованої особистості, її розвиток, професійне зростання, самовизначення);
- виробничу (створення матеріальних засобів для забезпечення життєдіяльності);
- духовну (мова і мовна діяльність, світогляд, естетична і етична діяльність);
- соціальну (комунікація, соціальні відносини, соціалізація в суспільстві).

Під соціалізацією особи розуміється процес засвоєння і активного відтворення людиною досвіду соціального розвитку та поведінки, що накопичується упродовж життя і передається за допомогою виховання і навчання, володіння навиками практичної та теоретичної діяльності, що необхідні для її успішного функціонування в певному суспільстві, розвитку як гармонійної особи.

Традиційним механізмом соціалізації є засвоєння людиною певних норм, еталонів поведінки, поглядів, характерних для його найближчого оточення (сім'я, сусіди, приятелі, товариші по службі). Це засвоєння відбувається, як правило, на рівні підсвідомості.

Інституційний механізм соціалізації діє в процесі взаємодії людини з інститутами суспільства, різними організаціями: виробничими, суспільними, освітніми, клубними, культурними та іншими структурами. Серйозний впливають на розвиток особи засоби масової інформації.

Міжособистісний механізм соціалізації функціонує в процесі взаємодії людини з суб'єктивно значущими для неї особами і є психологічним механізмом міжособистісного сприймання завдяки



емпатії та ідентифікаціям. До них належать вчителі – найважливіші, інколи, люди, особливо для школярів молодшого віку і тих, хто не отримує належної уваги в родині. До цієї категорії також належать батьки, бабусі, дідусі, сестри, брати, які впливають на ту чи іншу особу. Життєвий досвід засвідчує, що в питаннях соціалізації особистий приклад людини є найдієвішим.

У процесі соціалізації особистості виділяють три провідні функції:

- 1) засвоєння індивідом соціального досвіду;
- 2) активне відтворення індивідом системи соціальних зв'язків, за рахунок його активної діяльності, активного долучення до соціального середовища;
- 3) соціальна творчість як необхідна умова соціальних змін.

У психологічній практиці особливо цікавою є соціалізація обдарованих дітей, які мають високі інтелектуальні або креативні здібності. Для розроблення психологічних тренінгових технологій щодо розвитку психологічних конструктів молоді, яка випереджає інших у своїх досягненнях, важливо ознайомитися з психологічними концепціями визначення обдарованості. Так, дослідники проблеми розвитку обдарованої особистості представляють інтегровану характеристику цього феномена через: домінування інтересів та мотивів, емоційну заглибленість у діяльність, прагнення до успіху, загальну та естетичну задоволеність від процесу діяльності, розуміння сутності проблеми, завдання, ситуації; несвідоме інтуїтивне рішення проблеми, стратегічність в інтелектуальній поведінці, варіативність рішень, оцінок, прогнозів; мистецтво знаходити, вибирати. Сучасні дослідження зарубіжних психологів сприяли виникненню комплексних теорій обдарованості. На думку вченого [3], у структурі обдарованості є 4 взаємопов'язані характеристики:

- інтелектуальні здібності вище середнього рівня, в тому числі загальні здібності (вербальні, просторові, цифрові, абстрактно-логічні);
- спеціальні здібності (можливості засвоєння знань і навичок у конкретних предметних галузях);
- креативність (гнучкість і оригінальність мислення, чутливість до всього нового, готовність до ризику);
- висока мотиваційна включеність у завдання (значний рівень інтересу, ентузіазму, наполегливості і терпіння, під час вирішення тих чи інших проблем, витривалість у виконанні роботи).

Голландський вчений Ф. Монкс [2] доповнив трикутником Так звану «трьохкільцеву модель» Дж. Рензулі. Вершина трикутника означає один із факторів мікросередовища: сім'я, школа, ровесники. Відповідно, для розвитку обдарованої особистості необхідно

створити збагачене соціальне середовище, яке забезпечить можливість повною мірою актуалізувати потенційні можливості неординарної особистості.

Дослідники [1] виділяють низку факторів збагаченого інформаційного середовища, які сприяють розвитку креативності в структурі обдарованої особистості:

- нерегламентована поведінка;
- предметна інформаційна збагаченість;
- наявність креативних зразків поведінки.

Предметно-інформаційна збагаченість характеризується:

- а) фізичною та соціальною доступністю інформації;
- б) складністю та різноманітністю;
- в) наявністю зворотного зв'язку [2].

З іншої сторони, досліджуючи особливий розвиток інтелекту український дослідник М. Смульсон описує параметри для створення інтелектуально-насиченого тренінгового середовища: проблемність і невизначеність; надпредметність; метакогнітивний характер; процесуальність; інтелектуальна потенціальність; інтегративно-діяльнісний характер; безоціночність і толерантність; доцентрованість; груповий характер середовища; взаємодія плинного та кристалізованого інтелектів [3].

На основі вищезазначених методологічних положень нами розроблено гіпотетичну модель створення інформаційно збагаченого освітнього середовища для соціалізації обдарованих дітей (рис. 1).



Рис. 1. Модель створення інформаційно забезпеченого освітнього середовища для обдарованих дітей

Запропонована модель складається з п'яти самостійних блоків, метою яких є інформаційне, методичне збагачення, психологічний та соціальний розвиток обдарованої особистості в цілому.

І. Збагачення предметної та соціальної інформації в обраній сфері. Для здійснення інформаційного збагачення обдарованих дітей необхідно виділити функції, які будуть покладені в основу роботи на цьому етапі дослідження.

*Функція моделювання.* Порівняно з традиційним способом викладання, необхідно організовувати учбовий процес для обдарованих дітей в поєднанні книги з комп'ютером, що забезпечує можливість набуття досвіду в динамічній формі.

Для забезпечення збагаченого інформаційного середовища викладач повинен використовувати різні рівні методичної творчості під час викладання: генерування нових методичних ідей; деталізація та наповнення інтерактивним змістом відомих методичних ідей.

Важливими завданнями для моделювання нових систем навчання є винайдення структури нового комплексу задач, створення завдань для подібної структури. За такої системи, потрібне нове наочно-образне викладання теоретичного матеріалу.

Для збагачення інформаційного середовища навчальна дисципліна, яку вивчає обдарований учень, повинна містити такі елементи:

1. Змістовне наповнення. Теоретичний матеріал повинен містити сучасні досягнення, інтегрувати зведення з різних тем та галузей. Матеріал потрібно своєрідно структурувати та подавати у вигляді комп'ютерних презентацій, де в схемах, моделях та таблицях відображається суть вивченого матеріалу.

2. Поєднання різних засобів. Креативність в навчанні дітей значно поліпшиться, якщо теоретичний виклад буде супроводжуватися візуальною інформацією (блоки проблем, використання чіткої словесної інформації, кольорові та графічні інтерпретації, спеціально оформлені основні положення, виклад матеріалу на наочно-образному та символічному матеріалі. Такий широкий метод викладу навчального матеріалу узгоджується з концепцією структури інтелекту Дж. Гільфорда, де вказується що особистість може переробляти інформацію чотирма видами змісту (символами, образами, ідеями, рухами).

3. Чітке розмежування головного та другорядного. Тут корисно використати метод відомого математика В. Шаталова, який пропонує виділити так звані «опори» – головні фундаментальні положення дисципліни. Інші похідні положення можна легко відтворити, коли засвоєні основні. Такий підхід забезпечить динамічність засвоєння

нових юридичних дисциплін і забезпечить можливість легко відновити попередньо вивчені позиції.

Для інформаційного збагачення освітнього середовища спеціалісти рекомендують використовувати у навчальному процесі таку модель, як інформаційний зошит, що може бути теоретичною частиною однієї з дисциплін.

Інформаційний зошит – це серія візуальних блоків (сторінок, листів), вибудованих в певній послідовності та за змістом тісно пов'язаних між собою. Зошит розділяє процес оволодіння темою на окремі етапи, виділяючи також поворот думки. Для кожного з них можна дібрати свій спосіб візуально-схематичного відображення змісту та його зв'язку з попереднім матеріалом.

Сторінки (листи) інформаційного зошита є найменшим кроком у викладенні теорії. Викладач має можливість збагатити її зміст додатковим матеріалом. Повідомлення, яке викладене на сторінці, повинно бути невеликим, що дозволить дитині зіставити поняття, терміни та сформулювати теоретичні положення, засвоїти всі необхідні переходи в практичному застосуванні вивченої проблеми.

У процесі підготовки запитів, можна використовувати інформаційні схеми – спеціальні таблиці, що дозволять узагальнити необхідні знання. Схема складається з блоків, кожен з яких присвячений окремому фрагменту дисципліни та може бути поданий декількома способами знакової інформації (малюнки, тексти, символи, графіки і т. п.), що дозволяє швидко орієнтуватися в змісті матеріалу.

Для відстеження результативності створеної моделі інформаційно збагаченого середовища можна використати такі параметри:

1. Загальний розвиток особистості дитини, який охоплює аспекти: логіка та креативність мислення, лексика, пам'ять, вміння раціонально організувати навчальну діяльність.

2. Об'єм наукових знань, який охоплює широту та якість знань за змістовними лініями навчання.

3. Продуктивна діяльність, яка передбачає прикладну спрямованість мислення обдарованої дитини (організація роботи, моделювання, дослідження результату, самоконтроль) та розвиток творчих здібностей (самостійність, допитливість, здібності до узагальнення, здібності орієнтуватися в новій ситуації).

II. Функція передачі методичного досвіду. Цей спосіб передачі досвіду вимагає спеціальної структуризації методичного матеріалу на заняттях у вигляді операційного середовища, або набору операцій, який характеризує взаємодію вчителя, учня та вивченого предмету. Відтворення методичного досвіду буде полягати в

наповненні дисципліни конкретним змістом (широке використання проблемних ситуацій та способи їх вирішення). Відповідно у процесі сприймання цього досвіду стає активним і викладач, і учень, оскільки вони вимушені працювати в іншому інформаційному просторі.

III. Функція наповнення освітнього середовища новим змістом. Концепція інформаційного середовища забезпечує можливість розробляти нові напрями удосконалення учбового процесу обдарованих дітей. Процес конструювання середовища повинен здійснюватися високопрофесійними спеціалістами, викладачами з багатим досвідом роботи у школі.

IV. Функція забезпечення пізнавальної свободи та розвитку особистості обдарованої дитини. Для забезпечення цієї функції важливе значення має розвиток особистого потенціалу.

Різні автори пропонують різні показники особистісного потенціалу: особова автономія і незалежність, внутрішня свобода; свідомість життя; життєстійкість в складних обставинах; готовність до внутрішніх змін; здатність сприймати нову невизначену інформацію; постійна готовність до дії; особливості планування діяльності; тимчасова перспектива особи.

Всі ці показники не суперечливі, а доповнюють одне одного. Аналіз видатних досягнень та особливих результатів засвідчив, що найстійкішими, такими, які зберігають здібність до ефективних рішень і дій, виявлялись не найбільш фізично міцні особистості, а ті, внутрішній стрижень яких не зраджував своїм основоположним внутрішнім принципам, не втрачав людської гідності. Особисте зростання залежить, насамперед, від зусиль самої особистості, але тільки їх не достатньо. Повноцінне особистісне зростання можливе лише в тому випадку, якщо учень опирається на доброзичливу участь тих, хто оточує, якщо він добивається визнання і пошани його внутрішнього світу іншими людьми, принаймні такими, які відіграють важливу роль в його житті. Це легко зрозуміти, оскільки особовий потенціал тісно пов'язаний з «Я-концепцією», що формується в спільній діяльності з іншими людьми.

У цьому контексті дітей необхідно залучати до участі в тренінгах особистісного розвитку та креативності, які дадуть нові можливості для різностороннього вдосконалення свого майбутнього професіоналізму, навчать бути відкритим до нового інтелектуального досвіду.

Учню важко оволодіти самоорганізацією, що передбачає певну рефлексію, коли навчання дитини розглядається як оволодіння власною діяльністю для вивчення змісту навчальної дисципліни.

V. Функція соціалізації практичного мислення дітьми. Інформаційно збагачене середовище забезпечує можливість вирішити проблеми соціальної адаптації обдарованої дитини. У даному аспекті важливого значення набуває врахування індивідуальних особливостей дітей. З практики викладання у школі відомо, що темп оволодіння практичними навиками є різний за своїм рівнем (високий, середній, низький). Тому збагачене середовище повинно містити спеціальні компенсаторні операції та забезпечити практичне засвоєння навчального матеріалу на основі використання нових інтерактивних методик.

Кожна частина середовища повинна відображати одну зі сторін навчального матеріалу. Розробляючи декілька напрямів в інформаційно-освітньому середовищі, можна легко будувати різні поєднання та модифікації навчальної дисципліни, що забезпечить модульність подачі знань. Можливість зміни наповнення дисципліни самим викладачем надасть середовищу необхідну адаптивність.

Універсальність поняття інформаційного середовища дозволить орієнтуватися на весь спектр параметрів результативності навчального процесу обдарованих дітей.

Для тренування навичок соціальної перцепції рекомендується виконувати певні дії:

- 1) адекватно оцінювати правила, ролі, цілі, очікування у процесі розгляду ситуативних труднощів, конфліктів, двозначності;
- 2) здійснювати пошук альтернативних засобів як подолання труднощів у процесі спілкування у складних ситуаціях;
- 3) узгоджувати свої дії зі співрозмовником, знаходити контакти з особами, які мають спільні інтереси та захоплення [1].

У результаті тренінгу навичок соціальної перцепції досліджувані повинні навчитись оцінювати ефективність використання нових моделей поведінки в процесі спілкування.

Необхідною є організація майстер-класів із запозичення інтелектуального та креативного досвіду у провідних вчених, адже практичний досвід засвідчує, що особлива користь отримується у процесі безпосереднього спілкування з провідними спеціалістами та вченими.

---

---

## ВИСНОВКИ

Соціалізація самосвідомості у дітей здійснюється у спільній діяльності, і її результатом є усвідомлення молодою людиною своєї відмінності від інших – фізичної, інтелектуальної, моральної, творчої. А в підсумку дозріває цілісна особистість – унікальна істота, яка відповідає потенціалу соціальної культури, що історично розвивається.

Інформаційно-соціальне середовище як повноцінний феномен комп'ютерно-мережевого діяння у ранньому дитячому віці знаходиться ще в стадії активного становлення. Тим не менш, наразі ми можемо спостерігати за формами та етапами цього становлення, підготувати методологічну базу для вивчення принципово нового феномена буття і свідомості, виявити простір нині існуючих аналогій, пара-, квазі-, протофеноменів комп'ютерно-мережевої віртуальності.

Соціалізація особистості – це процес засвоєння індивідом соціального досвіду та відтворення соціальних зв'язків за рахунок активного доручення до діяльності та інформаційно-соціального середовища.

Особливого значення набуває процес соціалізації для обдарованих дітей, які за наявності розвинених навичок соціальної компетенції можуть успішно актуалізувати свої потенційні можливості.

Для успішної соціалізації обдарованих дітей доцільно створювати таке насичене інформаційно та соціально збагачене середовище, яке сприятиме більш стрімкому інтелектуальному та професійному росту. Запропонована модель створення такого середовища складається з чотирьох самостійних блоків, метою яких є інформаційне, методичне збагачення, психологічний та соціальний розвиток обдарованої особистості в цілому.

Перспективи подальших досліджень ми вбачаємо у розробленні діагностичного інструментарію для комплексної діагностичної оцінки навичок соціальної компетенції обдарованих дітей.

---

---

## ЛІТЕРАТУРА

1. Дружинин В. Н. Психология общих способностей / В. Н. Дружинин. – СПб.: Издательство «Питер», 1999. – 368 с.
2. Смульсон М. Л. Психологія розвитку інтелекту / М. Л. Смульсон. – К., 2001. – 276 с.
3. Адамович М. Этот виртуальный мир... Современная русская проза в Интернете: ее особенности и проблемы / М. Адамович // Новый мир. – 2000. – № 4.
4. Алиева Н. З., Ивушкина Е. Б., Лантратов О. И. Становление информационного общества и философии образования: монография / Н. З. Алиева, Е. Б. Ивушкина, О. И. Лантратов. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: <http://www.rae.ru/monographs/23-643>.
5. Асмолов А. Г., Асмолов Г. А. От Мы-медиа к Я-медиа: трансформация идентичности в виртуальном мире / А. Г. Асмолов, Г. А. Асмолов // Вестник московского университета. – 2010. – № 1. – С. 10–11. – (Серия 14: Психология).
6. Ахутина Т. В. Роль правого полушария в построении текста / Т. В. Ахутина; ред. коллегия: Е. Ф. Тарасов (ред.), О. В. Балясникова, Е. С. Ощепкова, Н. В. Уфимцева // Психолингвистика в XXI веке: результаты, проблемы, перспективы. XVI международный симпозиум по психолингвистике и теории коммуникации: Тезисы докладов. Москва, 15–17 июня 2009 г. – М.: Издательство «Эйдос», 2009. – 444 с.
7. Бенвенист Э. Общая лингвистика: пер. с фр. / Э. Бенвенист; общ. ред., вступ. ст. и коммент. Ю. С. Степанова. – 2-е изд., стереотип. – М.: Едиториал УРСС, 2002. – 448 с.
8. Бережной Н. М. Человек и его потребности / Н. М. Бережной. – М., 2000. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://lib.vvsu.ru/books/servis/page0001.asp#hex1>.
9. Бодалев А. А. Об одаренности человека как субъекта общения / А. А. Бодалев // Мир психологии. – М., 1998. – № 4.
10. Бодрийяр Ж. Прозрачность зла / Ж. Бодрийяр. – М., 2000.
11. Божович Л. И. Личность и ее формирование в детском возрасте / Л. И. Божович. – М., 1968.
12. Бычков В. В. Виртуальная реальность в пространстве эстетического опыта / В. В. Бычков, Н. Б. Маньковская // Вопросы философии. – 2006. – № 11. – С. 47–59.



13. Бьюкетмен С. Конечная тождественность / С. Бьюкетмен // Комментарии. – 1997. – № 1.
14. Вернадский В. И. Биосфера и ноосфера / В. И. Вернадский. – М.: Наука, 1989.
15. Власова О. І. Психологія соціальних здібностей: структура, динаміка, чинники розвитку / О. І. Власова. – К.: ВПЦ «Київський університет», 2005. – 308 с.
16. Возрастная и педагогическая психология / под ред. А. В. Петровского. – М., 1980.
17. Выготский Л. С. Детская психология: в 6-ти т. / Л. С. Выготский. – М.: «Педагогика», 1984. – Т. 4. – 432 с.
18. Гольдштейн А., Хомік В. Тренінг умінь спілкування. Як допомогти проблемним підліткам / А. Гольдштейн, В. Хомік. – К.: Либідь, 2003. – 520 с.
19. Жичкина А. Е. Социально-психологические аспекты общения в Интернете / А. Е. Жичкина. – М., 2003. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://flogiston.ru/articles/netpsy/refinf>.
20. Зиммель Г. Человек как враг / Г. Зиммель // Апокалипсис смысла. Сборник работ западных философов XX–XXI вв. – М.: Алгоритм, 2007. – С. 5–15.
21. Иванов Д. В. Виртуализация общества / Д. В. Иванов. – СПб., 2000.
22. Карпицкий Н. Онтология виртуального / Н. Карпицкий. – М., 1996.
23. Каширин В. И. Очерки философии планетарного самосознания / В. И. Каширин. – Ставрополь: Изд-во СГУ, 1996. – С. 89–100.
24. Кибрик А. Типология дискурса / А. Кибрик, П. Паршин. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [http://www.krugosvet.ru/enc/gumanitarnye\\_nauki/lingvistika/DISKURS.html](http://www.krugosvet.ru/enc/gumanitarnye_nauki/lingvistika/DISKURS.html).
25. Книга и/или компьютер // Иностранная литература. – 1999. – № 10.
26. Компанцева Л. Ф. Интернет-лінгвістика: навч. посібн. / Л. Ф. Компанцева. – К.: Наук.-вид. відділ НА СБ України, 2009. – 275 с.
27. Корсунцев И. Г. Философия виртуальной реальности / И. Г. Корсунцев // Виртуальная реальность: Философские и психологические аспекты. – М., 1997.
28. Лавренова О. А. Географическое пространство в русской поэзии XVIII – нач. XX вв. (Геокультурный аспект) / О. А. Лавренова; науч. ред. Ю. А. Веденин. – М.: Институт наследия, 1998.

29. Левченко Е. В. Идея отношения в познании человека / Е. В. Левченко // Новые идеи в философии. – Пермь, 2000. – Вып. 9.
30. Лисина М. И. Проблемы онтогенеза общения / М. И. Лисина. – М.: «Педагогика», 1986. – 143 с.
31. Литвинцева Л. В. Виртуальная реальность: анализ состояния и подходы к решению / Л. В. Литвинцева, С. Д. Налитов // Новости искусственного интеллекта. – 1995. – № 3.
32. Лукина Н. П. Информационное общество: состояние и перспективы социально-философского исследования / Н. П. Лукина. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.huminf.tsu.ru>.
33. Маньковская Н. Б. Виртуальная реальность в искусстве и эстетике / Н. Б. Маньковская // Виртуалистика: экзистенциальные и эпистемологические аспекты. – М., 2004. – С. 310–327.
34. Маркова А. К. Формирование мотивации учения в школьном возрасте / А. К. Маркова. – М., 1983.
35. Маркузе Г. Одномерный человек / Г. Маркузе. – М.: АСТ, 2002. – 526 с.
36. Маслоу А. Г. Мотивация и личность / А. Г. Маслоу. – К.: PSYLIB, 2004. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://psylib.org.ua/books/masla01/index.htm>.
37. Нед Снелл. Освой самостоятельно Интернет за 24 часа / Нед Снелл. – М., 2000.
38. Носов Н. А. Виртуальная реальность / Н. А. Носов // Вопросы философии. – 1999. – № 10.
39. Орлов А. М. Виртуальная реальность. Пространство экранных культур как среда обитания / А. М. Орлов. – М., 1997. – С. 20.
40. Папуча М. В. Психологія ранньої юності / М. В. Папуча. – Ніжин, 2001.
41. Парсонс Т. О структуре социального действия / Т. Парсонс. – М.: Академический проект, 2002. – 880 с.
42. Прихожан А. М., Толстых И. Н. Подросток в учебнике и в жизни / А. М. Прихожан, И. Н. Толстых. – М., 1990.
43. Психология человека от рождения до смерти / под общ. ред. А. А. Реана. – СПб.: «Прайм-ЕВРОЗНАК», 2001. – 656 с.
44. Ревзина О. Г. Дискурс и дискурсивные формации / О. Г. Ревзина // Критика и семиотика. – Новосибирск, 2005. – Вып. 8. – С. 66–78. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.philology.ru/linguistics1/revzina-05.htm>.

45. Стрельцов Ю. А. Человек в мире общения: основы досуговой синергетики / Ю. А. Стрельцов; Моск. гос. ун-т культуры и искусств. – М., 1999.
46. Тарасов Е. Ф. Актуальные проблемы анализа языкового сознания / Е. Ф. Тарасов // Языковое сознание и образ мира. Теоретические проблемы языкового сознания. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [http://www.iling-ran.ru/library/psylingva/sborniki/Book2000/html\\_204/1-3.html](http://www.iling-ran.ru/library/psylingva/sborniki/Book2000/html_204/1-3.html).
47. Телия В. Н. Основные постулаты лингвокультурологии / В. Н. Телия; отв. ред. Н. Н. Болдырев // Филология и культура: Матлы II-й международн. конф. – 12–14 мая 1999 г.: В 3 ч. – Тамбов: Изд-во ТГУ им. Г. Р. Державина, 1999. – Ч. III. – С. 14–15.
48. Ушакова Т. Н. Языковое сознание и принципы его исследования / Т. Н. Ушакова. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [http://www.iling-ran.ru/library/psylingva/sborniki/Book2000/html\\_204/1-2.html](http://www.iling-ran.ru/library/psylingva/sborniki/Book2000/html_204/1-2.html).
49. Фромм Э. Здоровое общество / Э. Фромм. – М.: АСТ: САТ Москва: Хранитель, 2006. – 539 с.
50. Хабермас Ю. Будущее человеческой природы: пер. с нем. / Ю. Хабермас. – М.: Весь Мир, 2002. – 144 с.
51. Хабермас Ю. Понятие индивидуальности / Ю. Хабермас // Вопросы философии. – 1989. – № 2.
52. Хесле В. Кризис индивидуальной и коллективной идентичности / В. Хесле // Вопросы философии. – 1999. – № 10.
53. Хрестоматия по детской психологии / Под ред. Г. В. Бурменской. – М., 1996.
54. Чалая И. П. Культурно-ландшафтное районирование Тверской области / И. П. Чалая, Ю. А. Веденин. – М.: Российский научно-исследовательский институт культурного и природного наследия, 1997.
55. Ясперс К. Власть массы / К. Ясперс // Призрак толпы. – М.: Алгоритм, 2007. – С. 10–186.

Науково-виробниче видання

**Тарадайник** Валентина Миколаївна

**Використання інформаційно-соціального  
середовища розвитку обдарованої дитини**

Посібник

Редактор *Анна Мовчан*

Верстка *Ігор Куценко*

Підписано до друку 09.12.2014 р. Формат 60×84 1/16  
Папір офс. 80 г/м<sup>2</sup>. Друк цифровий. Умов. друк. арк. 3,95  
Наклад 300 прим. Зам. № 104

Видано за рахунок державних коштів  
Продаж заборонено

Видавництво: Інститут обдарованої дитини НАПН України  
04053, Україна, м. Київ, вул. Артема, 52-Д  
тел./факс: (044) 481–38–38  
E-mail: [iod@iod.gov.ua](mailto:iod@iod.gov.ua)

Свідоцтво про внесення до Державного реєстру  
суб'єктів видавничої справи  
серія ДК № 3366 від 13.01.2009 р.